PC MANIA®

БРОЙ 7, ДЕКЕМВРИ '98

48 страници
3 900 лв. с диск
1 500 лв. без диск

WCW Nitro
Axis & Allies
Klingon Honor Guard
Trespasser, Railroad Tycoon
F16 & Mig 29, Delta Force
Get Medieval, Sanitarium
Pinball Arcade

THE blood II CHOSEN

PC Mania CHART

КАК ЩЕ ОЦЕНЯВАМЕ ИГРИТЕ

90+ Класика в жанра.

80–89 Не я пропускайте! Чудесна игра, която трябва да се изиграе!

70–79 Заслужава си да се види! Добра игра, но без много нови идеи.

50–69 Средна работа, виждали сме много такива...

40–49 Да не сте решили да си я купите? Сигурно ще се разочаровате...

21–39 Може би е трябвало да излезе преди 5 години?

Под 20 Пълен боклук. Не си струва да я взимате и без пари.

Оценки се дават само на излезли игри. Прегледите и демотата не се оценяват.

Според нас най-важният критерий е удоволствието от играта. Всички сме виждали игри със супер графика и звук, но това не е достатъчно, за да бъде една игра наистина добра.

Абонамент за PC Mania. Елементарно

Най-ниските цени:

	без диск	с диск	
3 бр. -	4 500	11 700	
6 бр. -	9 000	23 400	
12 бр. -	18 000	~~46 800~~	42 000

Да. Всички, които се абонират за 1 година за PC Mania с диск ползват специална отстъпка.

Как да се абонирате. Двата начина:

- с пощенски запис до редакцията: София 1505, ул. "Кутловица" №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
- с платежно нареждане: София 1000, ул. Ангел Кънчев №3, "Кредитна банка" АД, банков код 680 96 801, сметка № 1000 56 51 01 БГЛ

Какво се случва

Правеждате точната сума по един от двата начина. В платежния документ вписвате всичките си координати. Това е всичко. Дори и PC Mania да поскъпне, за вас цената остава същата, а доставката - безплатна.

Ако живеете в София, Благоевград или Русе:

Препоръчваме ви да се обръщате директно към разпространителите на абонамента - фирма "Артефакт". Можете със същия успех да преведете сумата към тях. Повече информация на телефони: (02) 70 68 35, (073) 3 37 38; (082) 22 46 03.

DISKWORLD

ИГРИ:

Tomb Raider III, Heretic II
Blood 2, Railroad Tycoon II
MS Pinball Arcade, Get Medieval
Trespasser, People's General
Heart of Darkness,
Speed Busters,
Top Gun: Hornet's Nest
Future Cop, Hard Truck
Race to Galamax

След като инсталирате Heretic II стартирайте и UPDATE!

ПРОГРАМИ:

DirectX 6 - Win'98
DirectX 6 - Win'95

Display Doctor 6, FileView
HyperSnap, KALI 1.56
mIRC 5.4, Paint Shop Pro
Quick View Plus, WinZip 7.0
Dr. Solomon's FindVirus
Netscape Communicator 4.07

WinRAR 2.04

Updates за:

Axis & Allies v.1.20
Dune 2000 v.1.30
Knights & Merchants v.1.32
Klingon Honor Guard v.1.1
Mortal Kombat 4
Shogo v.1.1
Unreal v.2.19 + OpenGL drivers

Видеоклипове от:

Caesar 3, Daikatana, Quake II: Ground Zero

И в dir Freespace две игри (едната от които е голяма ... 2k) на нашият читател Йордан от София.

ИГРИ

Blood II 04
Axis & Allies 08
Trespasser 10
Railroad Tycoon 12
WCW Nitro 14
Get Medieval 16
Heretic II 18
Sanitarium 22
Klingon Honor Guard 29
F16 & Mig 29 32
Delta Force 34
Pinball Arcade 36
Странните игри '98 38

РЕТРО

Wolfenstein, Doom, Doom II 40

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 43

ПАРОЛИ

Klingon, Blood 2, Get Medieval, F16, Railroad Tycoon 40

ХАРДУЕР

Звуковите карти не са това, което бяха 44

КАПИ.НЕТ

Най-голямата геймърска мрежа вече е в България 46

Участваха

Борис Табов

Текстове:

Генко Велев,
Момчил Милев,
Елица Тодрова
Никола Икономов,
Никола Дърпатов,
Моргън Кроу,
Ник Мортимър

Дизайн и предпечат:

Пеню Дачев,
Стела Наварро,
Росен Вучев

Реклама и маркетинг:

Петър Табов,
тел. (02) 87 47 19
44 91 38

Цветоотделяне и експонация:

Студио PC Mania

С техниката и съдействието на:

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен на поточната линия на:

CHSL България

Координати

Телефон: (02) 87 47 19
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: ул. "Стефан Караджа" № 5, София

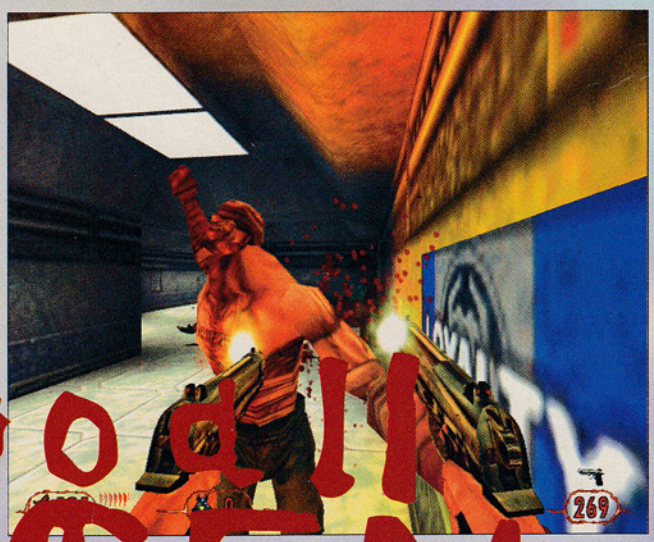
"Strangers in the night..."

Пропява дрезгав мъжки глас от тонколоните на саундбластъра. На компютърния монитор обаче се мъдри метален тризъбец, ракетен пистолет или дулото на ръждясал автомат "Томпсън". Самоукият изпълнител на парчето няма нищо общо Франк Синатра – неговото име е Кейлъб, главно действащо лице в бруталния геймърски мегахит Blood. Въоръжен с нетрадиционен инструментариум от средства за убиване и несекващ, леко извратен хумор, нелицеприятният герой се изправя срещу фанатизираните сектанти от тайното общество "Кабал". Може би е по-добре да го кръстим антигерой. След серия от сблъсъци той успява да изпрати поклониците на мрачния култ в преизподнята, където всъщност им е мястото – но не за дълго. В края на 1998 г. Кейлъб отново е принуден да се завърне на сцената. И този път той не е сам – ликувайте фенове на компютърните ултравиоленции,

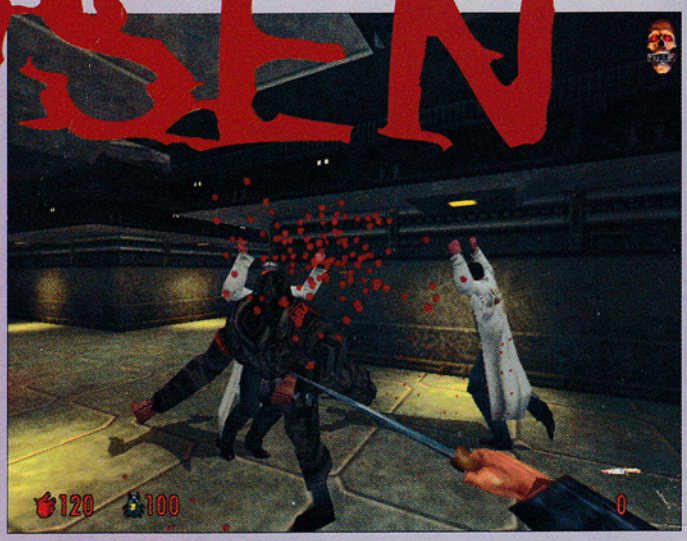
иде ново издание на кървавата баня

Ако съдим по първите впечатления, втората част на Blood многократно превъзхожда по бруталност и качество на графиката своя триизмерен праотец. Оригиналното име на бъдещия кървав екшънхит всъщност е Blood 2: The Chosen. За разлика от първата част, където действието се развиваше някъде в началото на 20-ти век, сега играта се пренася в близкото бъдеще. Култът "Кабал" вече е в крак с последните модни тенденции и се преражда под формата на гигантската международна корпорация "Кабалко". Всъщност преведено на български "Кабал" означава буквално "конспирация" или "заговор". Реално погледнато обаче тайното общество не заговорничи конкретно срещу никого. Целта му е единствено да остане далеч от очите на обществото, да разполага с максимална власт и да обслужва интересите на своето върховно божество, което незнайно защо носи звучното славянско име Чернобог. То не е точно въплъщение на злото, просто свръхестествено същество, което не страда от морални скрупули. От гледна точка на нормалния човек обаче действията на сектантите от "Кабал" са брутални и зли. Въпреки че не може да бъде определен като положителен фактор, Чернобог всъщност е необходима движеща сила. Другото му име е "Спящият бог" или "Този, който свързва". Свързващите му функции се изразяват в това, че не позволява на различните измерения да се слеят в едно и да се унищожат взаимно. Чернобог е безсмъртно създание, но за негова зла участ и безтелесно. Той е

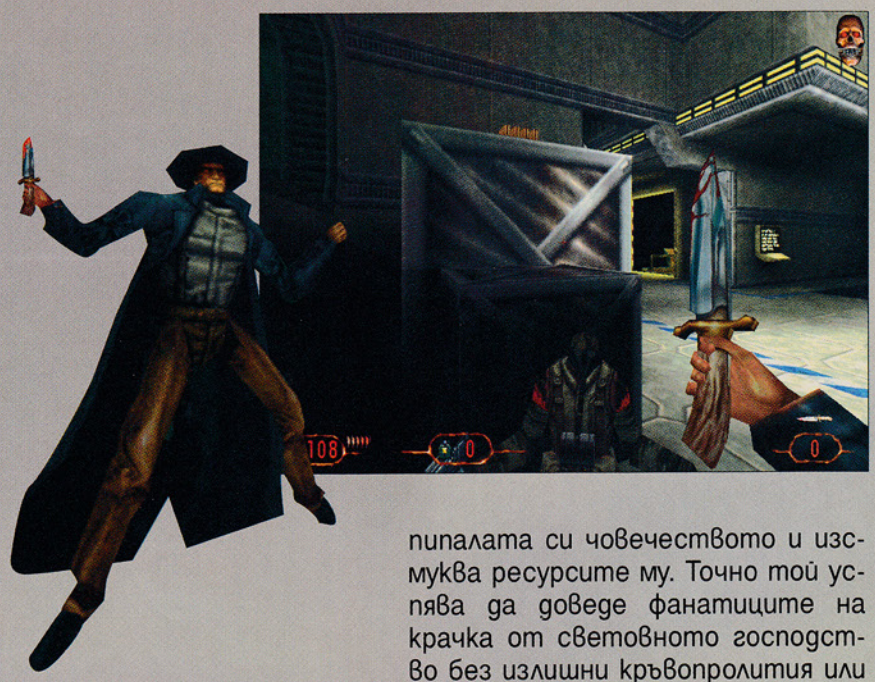
графика	звук	оценка
87	85	91



THE blood II CHOSEN



загубил физическо въплъщение някъде в зората на историята и използва човешки тела, за да действа в измерението на хората. Земните превъплъщения на Чернобог обаче все пак са физически уязвими и могат да бъдат унищожени, макар и много трудно. Точно затова е създаден и култът "Кабал" – за да снабдява своя бог с материал за неговото поредно прераждане. "Щасливецът" обикновено е един от някой от върховните ръководители на тайната организация. Онези, върху които може да падне изборът на Чернобог, се наричат още "Избраните". В началото на втората игра от серията Blood обаче, "Спящият бог" е останал без телесна форма заради подвизите на нашия отрицателен герой Кейлъб в предишната серия.



Действието на Blood 2 започва в 2028-ма година

Мегакорпорацията "Кабалко" е оплела в мрежите си почти цялото човешко общество и успява да заеме ключова позиция във всеки голям пазарен сектор на световната икономика. За нея работят не само членове на сектата, но и десетки хиляди обикновени служители, който не подозират за истинските цели на организацията. В лабораториите ѝ се провеждат опити с хора, от които косата на доктор Менгеле би побеляла. "Кабал" постепенно започва да набира новите си последователи дори от членовете редовия персонал. Някои от хората се присъединяват доброволно, други – след насилствено промиване на мозъка. Това, което обединява всички сектанти от култа обаче, е фанатичната йерархия и безпрекословното подчинение. Властта в организацията се крепи на два основни стълба – страха и смъртта.

В новото издание на Blood лидерът на култа "Кабал" и фирмата "Кабалко" се казва Гидиън. Именно негова е заслугата сектата да се трансформира от неориентирана армия фанатици в добре обучена организация, която вече не се се крие в сумрачни храмове, а безпощадно впримчва в пипалата си човечеството и изсмуква ресурсите му. Точно той успява да доведе фанатиците на крачка от световното господство без излишни кръвопролития или широк обществен отглас. Върховният командир на сектантите е изключително интелигентен и безскрупулен мъж. От ранна детска възраст той е обучаван за поста, който трябва да придобие по наследство.

Въпреки своите феноменални постижения, Гидиън все още не е постигнал своята крайна цел. Той се чувства недостоен за своя пост, докато е жив антигероят Кейлъб, известен в средите на фанатиците от "Кабал" повече като Великият Предател. Лидерът на сектата е готов да продаде последователите си и своята душа на най-голямото зло, само и само да види своя съперник мъртъв.

Сега му е времето да кажем няколко думи и за

ТОВА СА ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ!

CPU Pentium II Celeron **400MHz**
Video Card Riva 128 AGP
Monitor CTX 15" (Toshiba кинескоп)
Motherboard Intel BX (100 MHz)
RAM DIMM 64 MB 8ns PC100
HDD 5.1 GB Quantum EL
CD-ROM 36x
Sound Blaster Creative AWE64
Mouse Logitech + Pad
Keyboard Win'95
Case Big ATX

$935

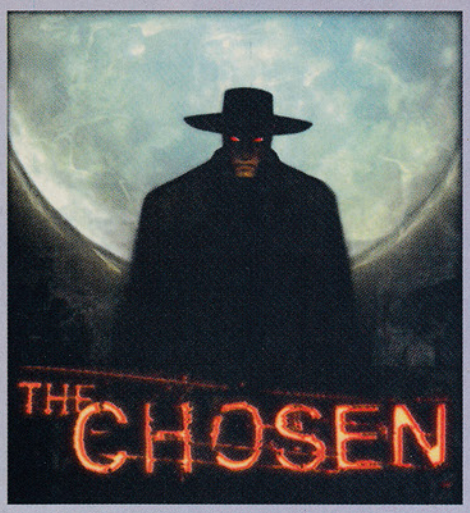
CPU Pentium II Celeron **333Mhz**
Video Card S3 Virge AGP
Color Monitor 14"
Motherboard LXe98
RAM DIMM 32 MB
HDD 2.5 GB Quantum EL
CD-ROM 36x
Sound Card Shuttle
Mouse + Pad
Keyboard Win'95
Case Mini

$595

ПРОЦЕСОРИ PENTIUM II НА АТРАКТИВНИ ЦЕНИ

PC Supp

за въпроси: 963 10 86, 66 9124; посещения: "Латинка" 40



нашия човек Кейлъб

Той е всичко друго, но не и положителен герой. Действията му обикновено са твърде емоционални и егоистични. Играчът следва своите първични инстинкти. Изпълнен с омраза и жажда за мъст, той иска да си възвърне онова, което вярва, че му се пада по право – лидерското място в "Кабал". Избухливият Кейлъб е готов да разруши всичко, дори най-близките си същества, в името на целите си. Нашият герой иска да си възвърне и още нещо – своята любима Офелия. Заедно с нея той се опитва да съживи още двама души жената-войн Габриела и майсторът на черната магия Исмаил. Четиримата влизат в групата на така наречените "Избрани" – бивши генерали от армията на мрачното божество Чернобог. Кейлъб се надява, че с обединени усилия, те ще успеят да измeстят Гидиън от лидерското място в "Кабал".

Малко след началото на Blood 2 обаче Кейлъб ще е принуден да разбере, че чувството, което е разпалвал към Офелия близо един век, е просто една илюзия. Дали след това откритие крехкият съюз между четиримата брутални екшън-герои ще просъществува достатъчно дълго, за да се осъществи целта, която ги свързва? Това, разбира се, ще откриете сами като си намерите играта. Не смятам да ви отнемам садистичното удоволствие да се "изкъпете" във виртуалната кървава баня на "Blood 2: The Chosen".

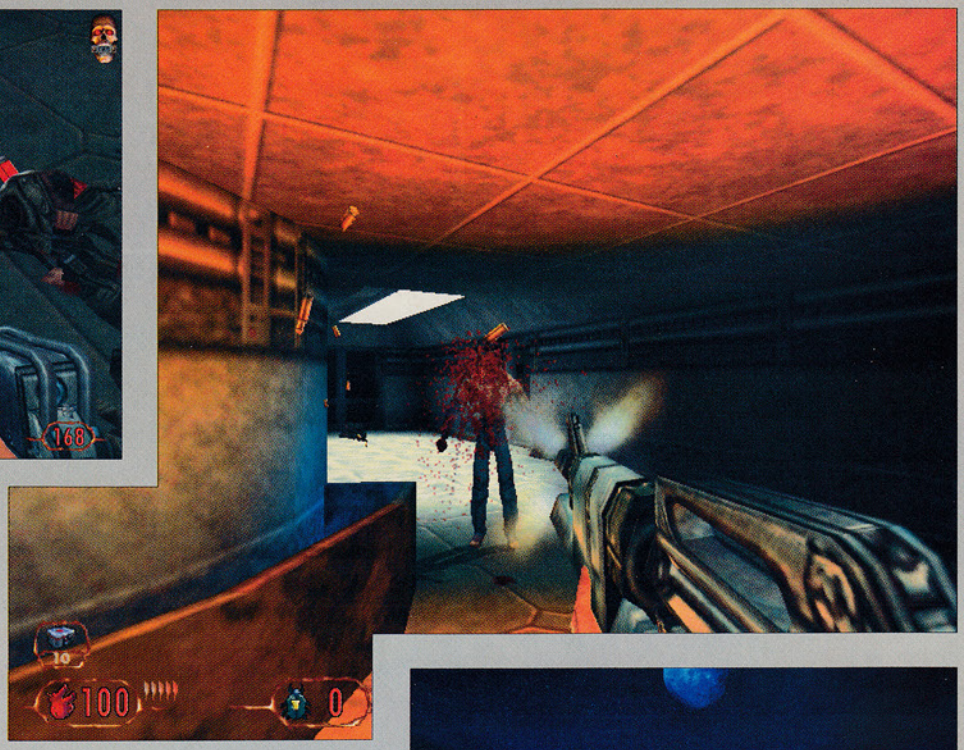
"Фантастичната анти-четворка"

Blood 2 ще позволява играчът да поема ролята на всеки един от четиримата "Избрани". Те ще имат различни силни и слаби страни. Кейлъб общо взето притежава най-балансираните умения и точно това го прави безспорен лидер на групата. Неговата любима Офелия разчита на бързина, безшумност, светкавични реакции и прилични умения в магическите трикове. За сметка на това не може да понася много бой и използва само леки и конвенционални оръжия. Габриела пък е същинско ходещо оръжие. Още от малка тя е обучавана за войник. Многогодишните тренировки и безбройните сражения, през които е минала, я превръщат в най-силния боец сред "Избраните". По размери тя превъзхожда и лидера на групата Кейлъб. Покрай военното си обучение обаче Габриела е занемарила напълно усвояването на черната магия. Освен това масивната ѝ защитна ризница и тежките щурмови оръжия я правят твърде тромава. Но при директен боен контакт е като валяк. Последният "Избран" – Исмаил – е спецът по магиите. Неговите врагове обикновено умират бързо, ужасяващо, обикновено без възможност да контраатакуват. Ако пък случайно успеят, ще се сблъскат със суровата реалност, че той може да парира със своите свръхестествени умения почти всяко нападение. Слабото му място са атрофиралите други умения. А в някои ситуации просто не остава време за магически номера.

Играта плаче за цензура

Ще добавя също, че това, което ще видите в играта, положително ще бъде цензурирано в западните държави с по-пуритански нрави. Толкова кръв вероятно има само в игрите от поредицата Carmageddon и с известни уговорки – в първата част на Blood. Чудя се какво могат да направят властите в Германия след като преди време забраниха Doom да се продава на малолетни. А Doom е направо безобидна в сравнение с Blood 2: The Chosen. Просто монитор ът ви ще подгизне с кръв от вътрешната страна още преди да сте минали първото ниво. Фонтани от аленото течност кълпят героя и неговите врагове при всеки изстрел или замахване с дълъг режещ предмет. Кръв и лекета оцапват стените при всеки изстрел, телата на загиналите гадини гният в червени локви. Откъснати крайници, парчета мозък и късове димящо месо покриват пода. Изобщо всякакви неща, достойни за батална сцена от филма "Кошмарът на Елм Стрийт". По подобие на първия Blood играчът може да подритва откъснатите глави на разпарчетосаните врагове.

Нелепата зловещо-комична атмосфера на Blood 2 се подсилва и от великолепната триизмерна платформа Lithtech. За първи път тя бе демонстрирана в играта Shogo: Mobil Armor Division, за която писах подробно в миналия брой. Този път обаче фирмата Monolith се е постарала да демонстрира новия си енджин в пълната му прелест – загладени ръбове на полигоните, динамично осветление, много светлосенки, ефектна прозрачност и какво ли още не. Най-готиното нещо в Lithtech според мен е отражението от метална повърхност. Страхотно удоволствие е да виждаш как светлината шари по повърхността на острия като бръснач нож на Кейлъб или на неговия пистолет "Берета". За съжаление тази триизмерна платформа май е доста тежка за масовите триизмерни ускорители.



Crush, Kill & Destroy

Като отворих дума за оръжията, все пак ще е хубаво да не спирам дотук, нали? Първоначалният замисъл на Monolith беше да въоръжат своите четирима герои с арсенал от 30 смъртоносни приспособления. В последствие изглежда здравият разум е надделял и фирмата е решила да намали броя им с 10. Това, което видях, ми е достатъчно, за да се отплесна в суперлативи. Първоначално героят (в моя случай това е Кейлъб) започва играта с пистолет "Берета" и касапски нож със засъхнала кръв по острието. Всяко оръжие може да бъде използвано по два начина – в стандартен и алтернативен режим. Когато удря с ножа, геймърът може да използва два захвата – обикновен "чуков" и нестандартен "шилов". Първият е обикновеният начин, по който се държи нож. Той позволява нанасяне на бързи, но не особено силни режещи удари. Вторият захват е познат на всички фенове на хорър-филмите. Така държат ножовете повечето отрицателни герои, когато колят поредната си невинна жертва. При него ударът се нанася с върха на острието и се използва цялата сила при разгъване на ръката. Общо взето смъртоносен, но бавен удар... Ако продължавам така, мога да напиша книга...

"Берета"-та също е готино оръжие и също може да се използва в два режима – стандартен и полуавтоматичен. Вторият начин на стрелба е адски ефектен – героят държи пистолета почти хоризонтално и натиска спусъка с такъв хъс, сякаш се кани да го откъсне. Всъщност има и трети режим на стрелба – боецът държи по една "Берета" във всяка ръка. Тогава обаче не действа полуавтоматичният режим.

Следващото оръжие е картечният пистолет "Мас-20", който изглежда е не много далечен братовчед на легендарното "Узи". Хаби много патрони и е доста неточен. Ефектът е двойно по-опустошителен за запасите с муниции, когато героят използва два картечни пистолета едновременно. Тогава той със сигурност ще направи на швейцарско сирене стената зад противника, но не е сигурно дали ще го порази сериозно. Този дефект е коригиран при алтернативния огън с "Мас-20", където играчът може да използва сгъваемия приклад и да гърми далеч по-ефективно. За съжаление разгъването на приклада отнема ценни секунди и то при всеки опит за стрелба. Идеалният компромис между скорострелност, точност и възспиращ ефект е автоматичната карабина "Car-15", която външно напомня подобрено копие на американския "М-16". Тя би трябвало да разполага с подцевен гранатомет, но да си призная, не успях да намеря нито една граната... Нека все пак ви оставя сами да видите електрошоковото оръдие Tesla cannon (което, противно на името си, не стреля с тесли ;-), познатата от миналия Blood вуду-кукла, ракетния пистолет и изобщо всичко, което са измислили в Monolith.

Момчил Милев

Color Copy Shop

ЗАПИС НА CD-R TDK на най-ниски цени
ДИРЕКТЕН ВНОСИТЕЛ:
- с информация на клиента $5
- най-новите игри $8
(Цените включват носителя)

ЦВЕТНО
ЧЕРНО-БЯЛО
КОПИРАНЕ

ГОЛЯМО разнообразие от игри и софтуер.
Площад "Славейков" № 9 (безистена), телефон 80 00 28

Axis & Allies

Много е странен сайтът на производителя HASBRO Interactive – посочени са около 20 игри, които са произведени или се разпространяват от тях, а това никак не е малка цифра! На пръсти се броят компаниите, които могат да се похвалят с такъв актив от заглавия, но почти всичките игри са такива, че едва ли някой щатски геймър би заплатил пълната цена (50 $) за която и да е от тях, съвсем логично е и никое от заглавията никога да не успее да се покатери дори и до TOP 20 например. Въпреки това сред тях може да се намери нещичко, за което си заслужава да се отдели една страничка – и Nik Mortimer реши, че играта Axis and Allies може да събуди известен интерес сред геймърите.

Любопитното в случая е, че тя се предлага в два варианта – за PC и като истински tabletop-комплект (един картон с бойното поле, пластмасови фигурки и зарчета). За съжаление обаче производителят не си е дал дори малко труд да понаправи по-привлекателна графиката за PC-играта – тя изглежда точно толкова сива и еднообразна, колкото и настолния вариант! (Просто имате чувството, че някой е извадил кинескопа от монитора ви и вместо него е подпъхнал картона от комплекта – майтап, разбира се, но никак не е далече от истината).

Остава само да попитате защо изобщо се занимаваме с нея – ами защото се оказва, че като игра и gameplay тя никак не е безинтересна, а е и много трудна! Добавете това, че няма проблем да се играе в multiplayer-режим и на един компютър и че би трябвало да върви и на значително по-слаби машини от посочените от производителя и ето, че може действително да ви стане интересна и да прекарате някой и друг час пред екрана (но в никакъв случай не ви препоръчваме да давате 50$ за нея!).

Самата игра е

походова стратегия на тема Втората световна война

Могат да играят до петима участници, като всеки поема ролята на главнокомандващ на една от следните армии: – за силите на Оста – Германия и Япония, а Съюзниците се представляват от СССР, USA и Великобритания. Всеки ход се състои от 5 основни етапа, а изходът от всяко действие се решава с помощта на заровете (аз лично много се дразня от подобен начин за определяне на печелившата страна). Въпреки това обаче играта никак не е безинтересна!

Разполагате само с един-единствен ресурс – "IPC", което всъщност отразява производствената мощност на военната ви индустрия, производствените и суровинните ресурси, които можете да заделяте всеки ход за research и създаване на нови бойни units.

Именно това са и първите два етапа от всеки ход – отначало трябва да решите дали ще отделите IPC за research и ако наистина заделите нещо, то дали резултатът е положителен или отрицателен се решава отново с помощта на заровете.

Вторият етап е закупуване на бойни единици – за целта разполагате с таблица с наличните войски, тяхната цена и показателите им, а освен войски можете да закупите и до-

графика	звук	оценка
54	25	55

Производител:
HASBRO INTERACTIVE

Изисквания:
P133, 16 MB RAM, 100 MB HDD Space

пълнителни военни заводи.

Третият етап се нарича "combat move" – през това време премествате наличните си (без новопридобитите) units, като обаче ЗАДЪЛЖИТЕЛНО ходът на всеки преместен unit трябва да завърши на окупирана или контролирана от врага територия. Този етап завършва с изчисляване на изхода от всяко сражение – всяка от страните (нападател и защитник) получава оценка от 0 до 5, след което отново

думата имат заровете

– и така докато една от страните бъде изцяло унищожена или докато атакуващата страна реши да отстъпи.

Предпоследният етап е "noncombat move" – ще го използвате за прегрупиране на войските си, но задължително тяхното движение се извършва само през приятелски или неутрални територии; последното, което ще трябва да направите преди да отстъпите заровете на следващия играч, е да разположите новозакупените си войски. Ограничението в случая е, че можете да ги поставите само там, където разполагате с налични заводи (и ще можете да ги движите едва през следващия ход).

След като приключите с хода си идва ред на следващия играч (независимо дали е контролиран от компютъра или от човек) и така, докато една от страните успее да изпълни предварително определените (от вас самите) критерии за спечелване на войната. Разбира се, за всеки етап от ходовете си има различни хитрости и тънкости – разполагате с най-разнообразни сухопътни, военновъздушни и военноморски сили и това ни позволява невероятно голямо разнообразие от стратегии.

Вероятно ще ви трябва известно време, докато свикнете да предвиждате ходовете на противника – тук компютърът определено ще има преимущество, тъй като за него няма да е проблем да изчисли всичките ваши възможности (ако това е заложено в програмата му).

И така, още една игра, която със сигурност няма да стане хит, но има голям шанс да се хареса на част от геймърите – тя се стартира нормално и на поскромни компютри и най-вече с възможностите си за реална multiplayer-игра на едно PC.

Генко Велев

На 15 Ноември над 100 участника от цялата страна влязоха в люта битка в турнира по Starcraft!

Най-добри бяха:

1. Ивелин Якимов - Bloody Ivo и Камен Кожухаров - Dark Killer от Русе
2. Денис Мурат - (BG) Denis и Георги Иванов - (BG) Jori от София
3. Руслан Кулински - Lee и Николай Павлов - NIKE
4. Николай Холоденко - O.N. и Гриша Филипов - (BG) GP

ОТНОВО ТУРНИР ПО

STAR CRAFT

на 20 (неделя) Декември

от 10 часа. Записване за участие до 15 ноември.

ул. Раковски N203
тел. 66-90-18

В тунира участват отбори от двама души
За победителя - награда на стойност 75000 лв.

Тествайте най-добрите компютри!

. Pentium II 400 MHz
. 17" Monitors
. RIVA 128 AGP
. 64 MB RAM

WORLD CUP 98

COMMANDOS

FORSAKEN

на 8 компютъра в мрежа!
бул. Раковски N 203
бул. Скобелев N 40
(Вход от ул. Люлин планина N 16)

TRESPASSER

Какво се случва, когато една компания в продължение на месеци надува грандиозни рекламни балони за поредния си 3D-спектакъл и в крайна сметка не успява да задоволи създадените от самата нея огромни очаквания? Обикновено следват унищожителни критики, пълен провал на играта, а често и фалит на съответния производител, инвестирал десетки, понякога стотици хиляди долари в своето недоносче. При Trespasser можем да сме сигурни, че поне фалит на Dreamworks няма да има, защото е компания на Стивън Спилбърг, който едва ли ще се нареди на опашка за социални помощи след един провален продукт. Въпреки това новата игра на Dreamworks има сериозен потенциал да развали имиджа на Спилбърг или поне славата му на човек, който не си позволява да предлага полуготови боклуци. Но нека ви разкажа за какво все пак става дума!

Trespasser е продължение

на известните кинохитове Jurassic Park и The Lost World. Както може би си спомняте, там се разказва историята на един малко луд милиардер, който беше успял с помощта на модерни биотехнологии да създаде истински динозаври, точно копие на древните гиганти. В края на втория филм - The Lost World, огромните гущери като че ли отново бяха окончателно унищожени. Да, ама не! Младата красавица Анне отива на почивка в Коста Рика. По лошо стечение на обстоятелствата нейният частен самолет аварира над океана и тя едвам успява да го приземи на едно малко безлюдно островче. Анне започва да търси помощ и открива, че динозаврите от Jurassic Park са си съвсем живи и нямат нищо против да я схрускат за ордьовър към закуската (въпреки пищните си форми едва ли би могла да нахрани цял тиранозавър). Героинята естествено няма ни най-малкото намерение да се включва в менюто на гущерите от Jurassic Park и започва да трепе всевъзможни динозаври с подръчни средства...

Звучи леко налудничаво, но сюжетът на Trespasser си е точно такъв. В интерес на истината авторите на играта едва ли са си поставяли задачата да създават сложна философска творба, която да подтиква геймърите към обобщения за смисъла на живота. Въпреки това при наличието на лиценз за хит от калибъра на Jurassic Park човек би могъл да измисли нещо малко по-читаво, още повече че и двата филма на Спилбърг въобще не бяха лоши от тази гледна точка. По доста по-различен начин стоят нещата при интерфейса. Тук хората от Dreamworks очевидно са положили най-големи усилия и са успели да постигнат някои доста интересни и многообещаващи неща. Това, което ме шокира веднага след първото стартиране на играта, беше именно новият вид контрол (клавиатура + мишка е най-доброто решение за управление на героинята). Анне има пълна свобода на движенията си и може да извършва абсолютно всичко, което може да прави всеки "истински" човек. Това на пръв поглед не е чак толкова драматично, но практиката в Trespasser бързо ще ви убеди в противното. При стрелбата например огромно значение имат дребни неща като

положението на китката на ръката

и тежестта на пушкалото и ако не се научите да правите истински движения, много бързо ще установите, че не можете да уцелите дори огромен бронтозавър. Освен това не можете да правите неща, невъзможни в реалния свят (едновременно бягане по нанагорнище и стрелба с базука например :-). Трябва съвсем откровено да си призная, че реализмът на движението направо ме замая. Почувствах се почти като в истински свят и имах съвсем реалното впечатление, че командвам човешко тяло с дистанционно управление. От това обаче за нещастие следва и нещо доста неприятно: управлението на Анне е ужасно трудно и ще ви трябва много време докато свикнете с извършването поне на основните движения (слава богу, програмистите са се сетили да включат една доста прилична обу-

графика	звук	оценка
62	84	41

чаваща мисия, където най-важните неща са обяснени с нагледни примери). Друг основен недостатък на интерфейса е, че понякога са необходими прекалено прецизни движения, за да постигнете желания резултат. Това може доста бързо да откаже по-нетърпеливите геймъри, побеснели от факта, че и при петия опит не са успели да вземат лежащия точно пред очите им пистолет. От друга страна бъговете в играта са толкова много, че едва ли много хора ще имат търпението да минат дори едно ниво. Става дума за неща като внезапно изчезващи оръжия (представете си как бихте се почувствали, ако пред вас е застанал тиранозавър и точно в този момент карабината ви внезапно се телепортира в небитието!), загубата на целия inventory при преминаване в друго ниво и т.н.

Може би най-големият гаф на Dreamworks обаче е графиката. Преди няколко месеца в Интернет се появиха първи screenshots, който предизвикаха истински фурор. Повечето хора бяха убедени, че крайният продукт ще постави нови стандарти за 3D-графика и поради това разочарованието при появата на Trespasser беше още по-голямо. Снимките в списанието едва ли ще ви дадат представа за проблемите с графиката, защото те се показват най-вече при движението. Авторите са допуснали няколко фатални грешки, сред които най-досадни са видимите презареждания на текстури, резките скокове в графичния детайл при различните разстояния, откровено лошият подбор на текстури за земята и т.н. Освен това тествах Trespasser с няколко различни 3D-карти и всички (!!!) имаха сериозни проблеми с играта. Единственият плюс в това отношение са самите динозаври, които са изключително добре направени и се движат почти като истински. От друга страна обаче твърде рядко (както и във филма) ще имате съмнителното удоволствие да заставате лице в лице с древните гущери, така че през по-голямата част от времето ще трябва да се задоволите с постната и бавна графика на огромните поляни и планини, с които е изпълнен целият остров. Като стана дума за поляни трябва задължително да отбележа, че Trespasser поставя нов стандарт и в тази област. В играта почти няма закрити помещения, а тъмните подземия, така типични за повечето 3D-игри, отсъстват напълно. По този начин през цялото време се движите из изключително широки открити пространства, които карат дори Unreal да изглежда остарял. В това отношение програмистите май малко са прекалили с реализма, защото още в първото ниво трябва да се изминат около 10 км и за голяма изненада преодоляването на това разстояние отнема същото време, което би ви отнело и в истинския живот. Това е адски реалистично, но подозирам, че на доста хора ще им писне да се разхождат безцелно из безкрайните равнини на Trespasser, само за да срещат на всеки 15-20 минути по някои и друг динозавър. А гигантските открити пространства, освен че не изглеждат по най-добрия начин, водят директно и до един друг много сериозен недостатък: системните изисквания. В това отношение Dreamworks направо са се престарали. На една от страниците в Интернет излизането на Trespasser беше посрещнато с думите: "Започвайте сериозно да мислите за

изпържване на вашите Pentium II 450 MHz машини!"

За съжаление този призив си е самата горчива истина. От излизането на High Octane преди 3 години аз поне не бях виждал игра, за която все още не съществува подходящ компютър, на който тя да може да се играе с всички детайли. Тествах Trespasser на Pentium II 400 с 64 MB RAM и Voodoo 2 с 12 MB. Резултатът беше направо плачевен. На 640x480 играта горе-долу ставаше за нещо, но превключването на по-висока разделителна способност автоматично доведе до тотално забавяне. Освен това Voodoo 2 картата имаше сериозни проблеми с някои специални ефекти! Експериментът с един AGP 2x ускорител (Intel740) изненадващо даде доста по-добри резултати поне във визуално отношение, но за игра на 800x600 и тук не можеше да става дума. Според мен е нахалство на пазара да бъдат пускани игри, които не вървят като хората дори на най-мощните достъпни за масовия потребител компютри, защото Trespasser на 640x480 е всичко друго, но не и графичен фойерверк, а дори за тази разделителна способност ви трябва Pentium II 400. На 800x600 нещата рязко се подобряват, но, както вече споменах, дори с Voodoo 2 тази разделителна способност си остава мираж.

В заключение искам да кажа, че Dreamworks е трябвало да поработят поне още 2-3 месеца върху Trespasser. В Интернет вече прочетох, че се готвят първите patches, които трябва да оправят най-грубите грешки в играта. Ако това стане, Trespasser може и да се превърне в суперхит, защото определено има потенциал, а дизайнерите са включили няколко интересни идеи, които могат да доведат до нова революция при 3D-екшъните. Поне засега обаче Trespasser си остава едно полузавършено недоносче, което трудно може да впечатли с друго освен с астрономически изисквания към хардуера.

Никола Дърпатов

RAILROAD TYCOON II

Производител: PopTopSoftwareInc.
Изисквания: P133,16 MB RAM, 1024x768 capable display

За кой ли пореден път в нашите статии се питаме защо многобройните производители на игри не измислят някакъв нов или поне отчасти оригинален сюжет? Разбира се, причината за това донякъде се крие и в рекламата - много по-лесно е да се продава Tomb Raider 5 например, отколкото да се измисли нещо ново! Все пак, добре е поне ако вторите, третите и т. н. части на игрите са по-добри от оригинала или ако не друго, да е минало известно време преди заливането на пазара с безконечни (и евтини за правене) нови нива на поредната стратегия в реално време. За съжаление новостите не са кой знае колко - разполагате с 30 самостоятелни сценария и с кампания от 18 епизода; обикновено действието се развива през 19-ти и в началото на двадесетия век; основната ви задача е очевидна (дори да не сте играли първата част) - да станете Railroad Tycoon!

Играта никак не е лесна или елементарна - предполага се, че основното ви занимание трябва да бъде строежът и експлоатацията на железопътна мрежа, но освен това ще имате възможност да се занимавате (донякъде) с промишленост, както и с борсови операции. В първата част на играта също имахте известна свобода на избор относно пътищата, по които да постигнете поставените ви цели, но ако се проявяхте като некадърник и акционерите ви изритаха от шефското място на компанията, духвахте супата; в тази нова игра може дори изобщо да не се занимавате с транспорт и примерно да печелите само от промишленост и борсови операции (но много от сценариите все пак ще ви принудят да построите някоя и друга железница, ако това е заложено в условията за спечелване на етапа). Нещо повече - сега можете дори да си останете частно лице (т. е. изобщо да не създавате компания) и да се занимавате изключително с борсови спекулации за своя, лична сметка или да създадете две, три, пет или въобще колкото искате компании, които можете да специализирате в определени дейности. Например оставете "Mortimer Railroad" да се занимава с "основната дейност" - строежа и експлоатация на железници, после създайте "Mortimer Investment Trust", който да извършва борсови спекулации и да мъти водата на конкуренцията и за последно "Mortimer Industries", която само да купува, експлоатира и продава промишлени предприятия и ферми.

Въобще аз си спомням добре подобната игра Transport Tycoon, а също така основния й недостатък - в началото беше много интересно, когато се налагаше да броите центовете и да се борите за най-дребната икономия и най-мижавата печалбица; за съжаление обаче това продължаваше кратко - отнякъде нататък парите започваха да прииждат като потоп... и се оказваше, че просто няма какво да ги правите! Някъде се сблъскваха два влака - голяма работа, спокойно можехте да си купите още сто! Другаде ставаше задръстване и цял куп автобуси се лутаха като щурави - е, имаше още двайсет пъти по толкова, които продължаваха да ви снасят редовно луди пари... Въобще губехте всякакъв стимул да се занимавате по-сериозно с управлението... Сега обаче, благодарение на наличието на борсови операции, нещата вече изглеждат значително по-различни! По принцип ще се върнем на това малко по-късно, тъй като все пак от вас се очаква да отделите малко повече внимание и на строежа и на печелившата експлоатация на жп линии. За целта трябва първо да създадете поне една компания - обикновено не разполагате с достатъчно свои средства, за да станете едноличен собственик и поради това създавате публично акционерно дружество - вие имате около 10% от акциите, а останалите са собственост на голяма част дребни акционери. В това се крие и една от опасностите при играта - вашите противници могат да изкупят акциите на дребните

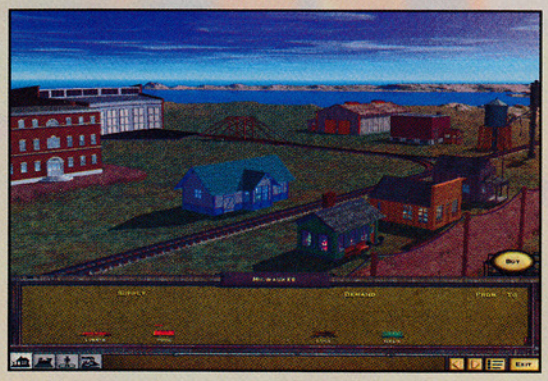
акционери и да ви изритат от създадената компания; разбира се, този фокус можете да извъртите и вие, така че ще трябва да следите внимателно борсовите съобщения.

И така, създали сте

Mortimer Railroads and Industries Corp.

и първата ви работа е да подберете внимателно... изпълнителния си директор! Кандидатурите не са многобройни (и са исторически личности), но ако ви изпадне по-късно нещо подходящо, не се колебайте да изритате от креслото му стария директор - все пак това са ВАШИТЕ пари!

Следващата стъпка е да изберете мястото за първия ви строеж. Трябва да действате наистина внимателно, тъй като, първо, ще останете бързо без пари, и второ - не бива да забравяте, че става въпрос за времена и техника отпреди повече от



150 години - по това време парните локомотиви често са се движели по-бавно дори от сегашните експреси на БДЖ, като често и най-дребният баир се е оказвал трудно преодолимо препятствие. Обикновено ще започнете да правите пари най-бързо от превоз на пътници и поща, така че е добре да съедините два-три сравнително големи и близко разположени града. За целта прекарвате по подходящ терен необходимите жп линии, шльопвате съответните гари и... първото ви затруднение! Гарата си е гара, но се оказва, че към нея трябва да строите и куп други сгради. Някои от тях са задължителни за добрата експлоатация на локомотивите, докато построяването на другите зависи единствено от вашата преценка и от пригодността ви да станете истински RR Tycoon! Следващата стъпка е закупуването на подходящ локомотив (в зависимост от терена, разстоянието и количеството вагони, които смятате да теглите) и определянето на маршрута и спирките, по които ще се движи. Всяка гара се характеризира с два показателя - supply и demand; стоките, които се предлагат, си идват ЗАЕДНО с вагоните (т. е. не е необходимо да купувате вагони като в TT). Определяте кои вагони ще прикачите към влака и се насочвате към следващата спирка - там обикновено се налага да изоставите някои от тях и да прикачите други... и така, докато зададете целия маршрут. Като определяте какво ще транспортирате, ще трябва винаги да помните на каква степен на трудност играете - на ниските нива стоманолеярният (например) завод работи с пълна пара без въобще да получава суровини и гарите приемат и заплащат за превозените стоки, без изобщо някой да се нуждае от тях. На високите трудности картинката е коренно променена - реално работят само тези предприятия, на които някой (не е задължително да сте вие) е закарал материали и е организирал транспорт на произведените стоки до крайните получатели. Добавете към това наличието на икономически кризи и на цял куп други случайни събития (който по Закона на Мърфи винаги са във ваша вреда) и ще разберете защо доста често ще оставате без пукната стотинка! Тогава ще се наложи да избирате между два начина за финансиране - или да пуснете дългосрочни облигации с фиксирана лихва, или да емитирате допълнителни акции, а това ни подсеща отново да се върнем на борсовите операции: можете да откупувате обратно емитираните акции на собствената си компания, можете да играете на борсата за собствена сметка (като частно лице) - тук вече имате доста възможности за

правене на добри пари и за подливане на машинно масло на конкуренцията! На по-високите степени на трудност ще можете да правите (почти) истински спекулации - да "играете" на повишение или на понижение и да печелите (или губите) от курсовите разлики! Разбира се, възможностите са значително повече, но нека все пак сами откриете различните хитрости и тънкости!

И сега последната особеност на играта - спомняте ли си как беше при Transport Tycoon - тъкмо сте построили скъпа и прескъпа железница до някоя фабрика и тя вземе, че фалира! Тук вече ще можете просто да купите въпросното заводче - и не само ще се подсигурите против евентуален фалит и изчезването му от картата, но дори ще имате възможност да спечелите добри пари от неговото производство - стига само да сте организирали транспортирането на необходимите суровини и да сте осигурили превоза на готовите изделия до крайните потребители. Когато смятате да инвестирате в производството, ще трябва да внимавате за конкуренцията - ако се размотавате, нищо чудно някой от съперниците ви да купи някое апетитно парче изпод носа ви!

В общи линии това е - фасулска работа... Стига само да играете на 6% трудност (от поне 300% възможни) - а иначе има да се чудите! Уж всичко си направих както трябва, а пък конкурентите печелят по половин милион на година, а моята компания пак е червено? Тука има някаква измама... А то няма никаква измама - просто играта е много сериозна и трудна, за сметка на това достатъчно добра, за да не сметнете, че сте си загубили времето с нея!

Ник Мортимър

Кечът, който познаваме днес от телевизионните екрани, бе превърнат в атрактивно шоу за хора от всички възрасти преди около 10 години, когато в Световната федерация по кеч (WWF) се появиха имена като Hulk Hogan, Macho Man, Ultimate Warrior, Undertaker, както и tag-teams като Bushwhackers, Legion of Doom, Natural Disasters и т.н. С оригиналните си решения за битки в клетка (Steel Cage Challenge) и прочутия Royal Rumble, на чийто ринг могат да се съберат до 30 мъжаги, WWF дълго доминираше над конкуриращите я федерации.

Преди около 5 години обаче на хоризонта се появи WCW (World Championship Wrestling), нова федерация, която разполагаше с всички козове, за да сразяи конкурента си. Първоначално тя спечели вниманието на зрителите с интересните си и крайно атрактивни турнири Halloween Havoc, Slamboree и т.н., където фенове-те ставаха свидетели на

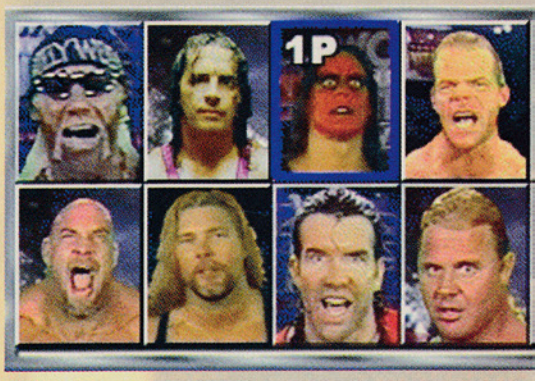
невероятно шоу и напълно нови правила

при някои от съревнованията. Постепенно WCW придоби такава популярност, че всички, ама наистина всички значими имена в WWF, освен Undertaker, се прехвърлиха в новата федерация. За разлика от WWF, където кечистите използваха прякори, във WCW те участват с истинските си имена: познатият ни отпреди Diesel сега е Kevin Nash, Razor Ramon е Scott Hall, Mr. Perfect е Kurt Henning и т.н. Голям рекламен ефект беше постигнат и с обединяването на "Hollywood" Hogan и някои други кечисти в собствена мини-федерация –nWo (New World Order). За да е пълна победата над конкурентната федерация, WCW отмъкнаха от WWF дори световноизвестния им коментатор, който беше не по-малко популярен от Hulk Hogan и компания. И тъй като малко се поувлякох, нека преминем към играта...

Не е тайна, че кеч-игрите винаги са били моя страст. Като малък изхарчвах всичките си пари по игралните автомати с wrestling games. Всеки по-стар геймър знае много добре, че този жанр винаги е бил пренебрегван за PC, също както и jump&run-ите. Докато за конзолите и игралните автомати редовно излизат кеч-игри, то PC wrestling-маниаците са напълно пренебрегнати. Единствената игра с такава тематика за последните две години беше WWF Wrestlemania, но тя повече се доближаваше до биткаджийски игри като Mortal Kombat и Street Fighter, отколкото до сериозна кеч-игра. По тази причина много се учудих, когато преди няколко седмици ми попадна WCW Nitro, първата игра за PC с мъжагите от World Championship Wrestling.

Още тук искам да изразя огромното си съжаление от факта, че WCW Nitro не е играта, която очаквах да видя. Когато преди известно време гледах реклами за нея и когато видях първите картинки от WCW Nitro, си казах - "Страхотно! Добра графика и голямо разнообразие". Когато обаче пуснах играта за пръв път, страстите ми набързо се охладиха. Полигонните борци наистина бяха лика прилика с оригиналите, но нескопосаните им движения, малкото фази на анимация, посредственият 2D-фон и ужасяващите звукови ефекти поохладиха малко първоначалния ми ентусиазъм.

При започване на нова игра ще можете да нагласите в коя зала искате да



играете (Nitro, nWo, Slamboree, Souled Out, Fall Brawl, American Bash и т.н.), като това за съжаление не оказва никакво влияние върху състезанията. Имам предвид примерно, че в залата, където се провежда турнирът Halloween Havoc, няма да можете да вземете участие в Steel Cage Challenge и т.н. След като настроите времетраенето на срещата и някои други дребни подробности, ще трябва да се спрете

графика	звук	оценка
54	25	55

на един от 16-те виртуални кечисти, между които фигурират звезди като Sting, Bret Hart, Lex Luger, Giant, Goldberg, братята Rick и Scott Steiner и т.н. Спрете ли се на своя любимец, ще трябва да изберете режима на игра – тренировка, самостоятелно съревнование за титлата, вариант за игра на двама човека на един компютър, tag-team, игра в мрежа и Battle Royale. Първото, което ще ви направи впечатление, когато почнете играта, е калпавият background. Наистина, създава се впечатление за дълбочина, но двуизмерните спрайтове, с които са представени публиката, клакьорките и видео-екраните, въобще не пасват на цялостния дизайн на играта. Второто, което се набива в очи са самите кечисти – те са изградени от полигони и много от движенията им са изключително тромави. Очевидно е, че авторите на играта не са използвали технологията motion capturing за реалистично пресъздаване на човешки движения. Нещото, което обаче ще ви накара

да си направите сепуку

е звукът. През цялото време ушите ви ще бъдат тормозени с монотонно и отвратително ръмжене, което би трябвало да представлява човешки звуци, но всъщност повече напомня евтин порнофилм. Самото действие е ужасяващо скучно: нито веднъж няма да изпитате някаква тръпка и единственото, което ще постигнете, е да унищожите тотално клавиатурата си. Когато излезете извън ринга, няма да можете да ползвате столове, маси и стълби, за да налагате противниците ви. Дори Battle Royal е пълна скука и няма да ви накара да почувствате, че взимате участие в голямо меле, защото на ринга може да има най-много четирима кечисти. Камерата, която проследява действието, обикновено "услужливо" се отдалечава точно в сюблимния момент и за кратко време напълно ви лишава от видимост към ринга.

Не ви ли намирисва на колосален провал? Въпреки всичко WCW Nitro безспорно има и положителни черти, които й помагат да изплува поне частично от най-дълбоката тиня. За начало трябва да споменем наистина гигантското разнообразие на движения: почти всичко, което сте видели на телевизонния екран, е включено в играта - напр. уникалните удари на всеки кечист - Jackhammer-ът на Goldberg и прочутият Leg Drop на Hogan. Реално погледнато във WCW Nitro ще можете да управлявате общо 60 кечисти от WCW/NWO, защото в Battle Royal ще се включват и някои по-неизвестни имена. Освен това има и множество

"скрити" кечисти

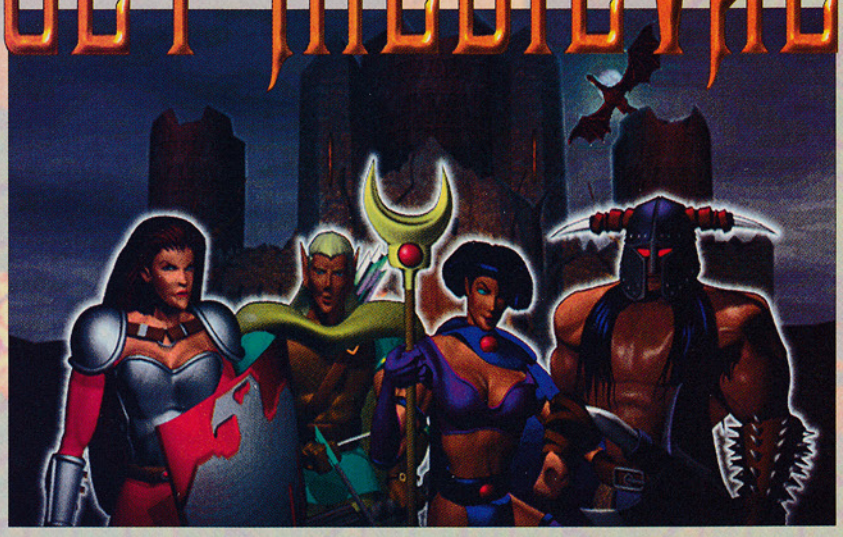
които ще се появяват само в определени случаи. Най-забавната част в играта обаче несъмнено са изненадите - ако в единична схватка почти сте уморили от бой съперника си, в последния момент на помощ може да му се притече някой негов приятел и да ви развали плановете за лесна победа. Подобни веселби стават и в tag teamode, където ще трябва да се съобразявате изключително много със съотборниците си. Със сигурност ще ви се понрави и клавиша, с който се изпълнява командата taunt: вашият виртуален кечист ще подразни съперника си с характерните си мимики и жестове, ще мо-

жете да чуете прочутия вик на Sting или да видите как Hogan се ослушва за овациите на публиката. Музиката и видео-откъсите също не са за пренебрегване. WCW Nitro включва поддръжка на джойстик Force Feedback Pro и gamepad, които ще са ви изключително полезни, ако не мислите да се сбогувате с клавиатурата си.

В заключение ще кажа само едно: "Жалко!" PC-братството за пореден път е предадено, защото ако видите версията на WCW Nitro за Sony Playstation няма да повярвате, че става дума за една и съща игра. Притежателите на Nintendo 64 пък се забавляват с виртозния WWF Warzone, а ние, нещастните собственици на персонални компютри и фенове на кеча, ще трябва отново да се върнем към 3D-екшъните и стратегиите в реално време... до следващия несполучлив опит да се направи наистина добра игра в този жанр. Амин!

Никола Икономов

GET MEDIEVAL



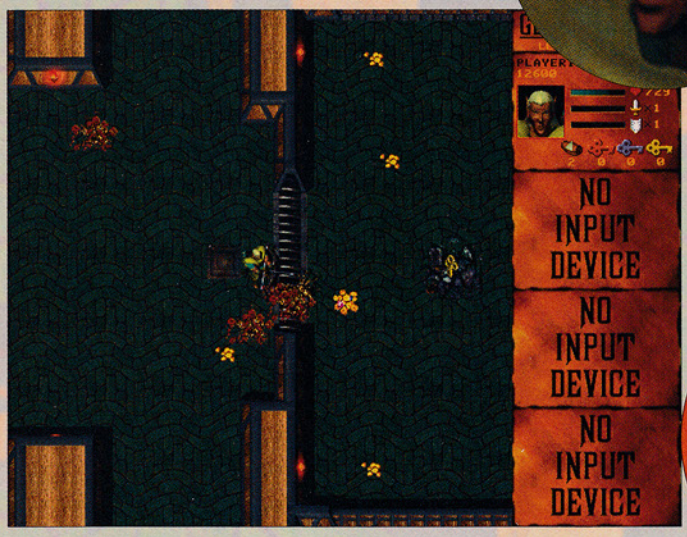
Погледнете навън през прозореца и си представете, че е далечната 1984 година, представете си още, че се намирате в Щатите – и ето, излизате на улицата и се отправяте към една от многобройните зали за електронни игри... Там ви очаква огромна, много приятна изненада – електронна игра, на която могат да играят едновременно ЧЕТИРИМА души, с невероятно красива графика – 640x480 (псевдо) 3D при в това 16-битов цвят! Става въпрос за прочутата аркада Gauntlet! Малко по-късно излезе и Gauntlet 2, която не предлагаше почти нищо ново, появиха се и PC-адаптации, които не струваха и пет пари, сравнени с оригинала... и така чак до 1988 година... когато Monolith пуснаха на пазара своята аркадна игра GET MEDIEVAL, която е чисто и просто едновременната Gauntlet с малко подобрения и поддръжка на 3D-видеокарти (макар фигурките и на главните герои, и на лошите да са прекалено дребнави, за да се усети някаква реална полза от 3D-то). А иначе играта си има богата и пребогата история, която можете да прочетете от приложения W95.hlp файл (който всъщност съдържа целия manual)... Тя си има и всичките необходими за една приказка атрибути –

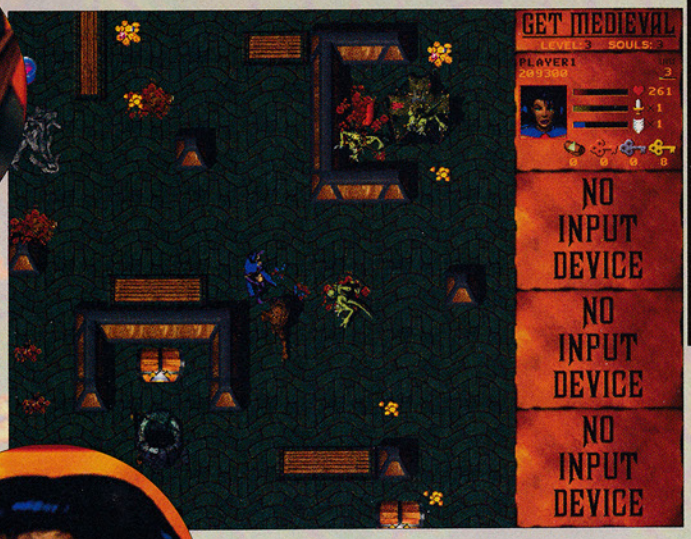
Имало едно време едно кралство, едно годподарство...

и като всяко истинско кралство то си разполагало с истински крал – King Aaron of Arrivus, с истински кралски дворец и с огромни подземия под двореца, както и с истински град – Dirindale; основното предназначение на този град било да снабдява кралската войска с многобройните войници, необходими за непрестанните битки с живеещите на север варвари... обаче варварите били доста големички и ячки, а битките – не само непрестанни, но и неуспешни... докато накрая в Dirindale почти не останали годни за войници мъже – а варварите продължавали да напират. Ето каква била причината, поради която един ден King Aaron се решил на отчаяна стъпка – изпратил най-добрия си отряд войници в близките планини да прогони или унищожи The Great Dragon Daramil и да донесе в двореца едно малко дракончe. Идеята била дракончето да бъде опитомено и като порасне един ден и на свой ред се превърне в Great Dragon, да разкатае фамилиите на варварите. Прекрасна идея наистина, но трудно осъществима – крайният резултат от акцията бил, че всички малки дракончета загинали, а самият Daramil бил тежко ранен, но успял да се скрие дълбоко в планините. Сега вече всички, които са чели приказки, започват да подсказват – "Аха, а сега се появява принцесата и ..." и естествено бъркат! Принцесата ще се появи доста по-късно, а сега, неизвестно откъде, се появяват лошите същества (които навярно наистина са много лоши, но никой не ги е виждал и не знае какво представляват и какви са техните цели), те излекували раните на Daramil, а това бил един много ядосан Great Dragon! Крайният резултат от брилянтната идея на King Aaron of Arrivus бил разрушаването на двореца и смъртта на краля, а кралството попаднало под властта на Daramil, който си направил удобно леговище дълбоко в старите подземия под развалините на двореца... И сега вече започва истинската игра...

Трябва да се спуснете в дълбини на подземието – само 40 нива, с Boss на всеки пет, да откриете къде се сврял Daramil и да свършите това, което не са успели да

графика	звук	оценка
70	55	55





направят войниците на елитния кралски отряд.

Първата ви задача е да си изберете персонажи – едновременно на един-единствен компютър могат да играят до 4 души, като двама използват клавиатурата, а за другите двама ще са необходими джойстици или подобни устройства; същевременно играта не поддържа мишка, но пък се управлява много лесно – само с четирите стрелки (и техните комбинации), клавиш за близък бой, клавиш за missile weapon и клавиш за магия (само една, за която се изисква да разполагате със съответния scroll); допълнително има клавиш, който маркира с разноцветни кръгове всеки персонаж – за да се различават по-лесно, ако двама или повече играчи използват един и същ герой)... Въобще дотук нищо особено, а тайната причина за интереса към тази игра се нарича "speech and music". На пръв поглед музиката не е нещо особено – но чудно... поне на мен ми действаше много тонизиращо и войнствено! "Къде е тук Драконът? Ще му откъсна главата като на пиле!!!... Леле-е-е... ама той наистина се появи..."

Четиримата герои са елфът Eryc the Archer; Kellina the Avenger (ето я принцесата); Zared the Barbarian и прелъстителната Levina the Sorceress. Всеки от тях си има огромен набор лафове – които обаче почти никога не означават точно това, което уж казват! Kellina е типична амазонка и мъжемразка – само дето съвсем често успява да изрече разни бисери като "Не карайте мъжете да вършат неща, които могат да свършат само жените!" или "Мечът ми е по-голям отколкото на мъжете!"... Елфът Eryc пък в продължение на 4 години е бил побеждаван на стрелба с лък от някой си Робин Худ ("Аз съм два пъти повече мъж, отколкото Робин Худ някога е бил!"); Варваринът Zared пък е специален случай – богато надарен с мускули и има особено интелигентно и одухотворено лице – не случайно всички западни списания го сравняват с Арни (Шварценегер) – и всичките му лафове са заимствани от популярни филми или песни... само дето английският му не е особено добър, в резултат на което се получава нещо, което уж е точно като по филма, но обърнато на 180 градуса! И сега внимание – идваме до Levina – тя си е направо секси (с тези нейни огромни и кръгли очи) – често казва: "Take me! I know, you want me!" – всъщност това е първоначалният избор на персонаж, нали?

И така, избрали сте си героя и смело напред – за да преминете през 40-те нива, ще разполагате с melee/missile weapon и magic scrolls; ще можете (и ще трябва) да намирате ъпгрейди за оръжието си и за бронята, hit points – (изглеждат като разноцветни кофи със сърца в тях); четири вида ключове – бронзов, сребърен, златен и skeleton key, който е универсален за всички врати, но пък "изтрайва" само в продължение на 30 секунди, и последно – злато, като всеки 1 милион жълтици ви дава допълнителен живот. Особеност – ако уцелите някой полезен предмет, той започва да примигва в продължение на 2-3 секунди, след което изчезва – така че внимавайте и не дръжте непрекъснато пръст на "спусъка".

Това е. Приятна аркада, особено ако съумявате да разбирате думите на персонажите; няма да стане хит на хитовете, но и няма такива амбиции – при нея просто сядате пред PC-то и след няколко секунди вече сте затънали до гуша в мелето...

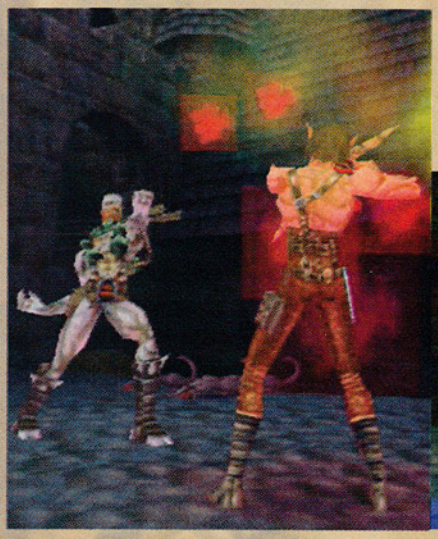
Генко Велев

HERETIC II

Сред 3D-екшъните Heretic винаги е заемал едно по-особено място. Докато по времето, когато се появи тази игра, вече се бяха нароили хиляди клонинги на Doom, Raven Software избра за своето отроче един напълно различен сценарий: фентъзи. Вместо с пушкала, вие разполагахте с магически жезли и заклинания. Вместо да разстрелвате кибер-демони, в Heretic противниците ви бяха разни чудовища, които ви обсипваха с магии или ви атакуваха с мечовете си. Дори днес, когато много компании се опитват да сразят Quake 2 със сходни по концепция игри, Raven Software отново опитват нещо ново - например смяна на перспективата от първо в трето лице. Heretic II ще обединява елементи и от 3D-екшъните, и от екшън-приключенията, при които перспективата е от трето лице. Може би ще се запитате защо играта няма да се казва Hexen III след големия успех на втората част? Според продуцента на Heretic II Стийв Стрингър Heretic и Hexen си приличат по това, че и в двете игри действието се развива в една и съща вселена, но са със съвсем различни истории.

Новата перспектива

Може би най-интересната особеност на Heretic II е камерата, която проследява действията на героя ви. За разлика от другите творения на Raven, тук с пълна сила ще можете да се насладите на красивата обстановка. Т. нар. smart camera ще се погрижи никога да не губите човечето от погледа си и винаги да водите битките от най-изгодния за вас ъгъл. Когато видях демото на Heretic II за пръв път, не успях да намеря почти никаква аналогия с Quake 2, макар че като лицензиран партньор на id Software, Raven използват тяхната графична система. Странното е, че въпреки изгледа от трето лице, играта много малко напомня и за приключенията на Лара Крофт и ви уверявам, че това не е поредното копие на Tomb Raider. Докато в Tomb Raider е наблегнато на изследването на непознати местности и решаването на някои загадки, Heretic II залага на красивите специални ефекти, многобройните противници и нестихващия екшън, на който сме свикнали във всички 3D-заглавия. В дизайнерския екип на Raven е участвал и известният фентъзи-художник Бром, който много е помогнал при пресъздаването на невероятната атмосфера на играта. Главният герой Корвус, а и неговите противници, са изградени от полигони, покрити с текстури и първите ми впечатления в тази насока са направо отлични. Достатъчно е да видите само нивото на детайлите, за да се уверите, че Heretic II не е случайна игра. След като изиграх демото, мога да заключа, че действието в трето лице ми допадна дори повече от това в Hexen II. Ще ви трябва време да привикнете с перспективата, но благодарение на лесното управление, сходно с това на Tomb Raider, няма да имате проблеми да се потопите в фентъзи-света на Heretic II. Не е ли прекрасна? Графиката в Heretic II наистина е достойна за възхищение. Текстурите са изключително детайлни, поради което обстановката изглежда невероятно реалистична, а враговете – страховити. Табелките на кръчмите не са някакво жалко размазано петно, а се четат без проблеми; водата също заслужава похвала с малките си плискащи се вълнички и прозрачната си повърхност, която отразява лунната светлина. Чудовищата в Heretic II са реалистични и заплашителни. Подобните на зомбита чумозни елфи приличат на разлагащи се трупове, крилата на летящите харпии са прорязани от ципи, а грубата кожа на плюещите киселина г'грокони е порядъчно твърда и костелива. За главния герой Корвус са създадени много анимации: за плуване, тичане, скачане, претъркаляне, набиране и т. н. Някои от чудовищата са по-впечатляващи от други - чумо-разпространителят изпраща към вас облак-за-



раза, след което скача настрани и заляга, готвейки се за следващата атака. Чумозните елфи се опитват да ви съсекат с брадвите си и всеки път, когато те вдигнат оръжието над главата си, ще забележите усилието, което им коства извършването на това действие. Друго страшно забавно нещо са анимациите при убиването на някое чудовище. В Heretic II ще станем свидетели на почти толкова възможности за смърт, колкото имаше и във Fallout. Крайници се разхвърчават от елфите, а пъховете навирват крачета и започват да се гърчат в предсмъртен спазъм. Понякога, ако нанесете на някой от враговете изключително мощен удар, той ще се разпръсне на неизброимо много парчетии. В друга ситуация ще можете да съсечете някой елф на две и ще забележите окървавения му торс в едната част на стаята, а краката – в другата. Визуално играта има с какво да впечатли всеки, независимо дали си падате по красиви пейзажи, анимации или кръв и вътрешности.

А сега нека обърнем малко внимание и на нивата. По данни от Дан Фрийд, един от дизайнерите в Raven, играта ще има 22 нива. За разлика от Hexen II нивата в Heretic II ще са с линейна структура. Това ще рече, че няма да ви се налага да се връщате в някоя местност, през която вече сте минали. Ще има някои незначителни изключения от това правило, но като цяло в играта няма да има разклонения, каквито имаше в Hexen и Hexen II. Действието започва в града Силвърспринг и неговите докове. След като сте били прогонени от родния си дом в Heretic I, в Heretic II, след много премеждия вие намирате пътя за Силвърспринг. Озовавайки се на родна земя, установявате, че всички жители на града са заразени с някаква болест, която променя поведението им. Сега ще трябва да се сражавате със собствените си съграждани и да намерите начин да оправите цялата бъркотия. По време на приключението ви ще ви се наложи да минете през най-различни места. Сред известните ни засега нива са пещери, каньони, блата, както и още два града. Фрийд казва, че ще бъдат включени също така и планинска крепост, подземие и мини. Всички градове са построени от различни раси, затова можете да очаквате и напълно различна архитектура. В някои нива ще

намирате храмове, които ще изпълняват ролята на power-up-станции. Там ще можете да възстановите разклатеното си здраве или да придобиете специални умения като летене и невидимост.

Зверилникът в Heretic II

Чудовищата ще са доста по-различни от това, което сме свикнали да виждаме в другите екшъни. Всичките ви противници са фентъзи-създания и изглеждат по-впечатляващо от чудовищата в Hexen II - по-живи и по-неконвенционални. В демоверсията на играта ще си имате работа само с "дребните риби". В пълната версия ще има по-големи и помощни чудовища. Едно от тях ще бъде гигантски горгон, два пъти по-голям от Корвус. От Raven са решили да запазят другите "големи и лоши гадини" в тайна, за да не ви развалят удоволствието от изненадата. Най-вероятно ще има над 20 чудовища, като засега се знае, че няма да има босове, но, както споменах и по-горе, ще се спречкате с някои наистина мастити и заплашителни екземпляри. Освен жалкия плъх, ето някои от чудовищата, които можете да срещнете в alpha-версията на Heretic II:

G'grokon - приличат на дългокраки буболечки. Издръжливи, с кръгла, дебела черупка върху телата им. Не са особено бързи, но могат да ви наплюят с киселина. Засега ефектът изглежда като зелени балончета, но дизайнерите обещават да направят атаката на този звяр да изглежда по-страховита.

Harpy - харпията прилича на малък дракон. Тя се носи из въздуха или каца на върха на скали, но веднага се спуска в атака щом ви забележи. Първо ще се стрелне с голяма скорост срещу вас, ще се опита да ви клъвне, ще се посуети около вас и след това ще отлети на прилично разстояние от съображения за сигурност. Няма да ви е лесно да ги свалите, защото харпиите са прекалено бързи и избягват атаки от далеко-

бойни оръжия, а пък и рядко се задържат на едно място, за да ви позволят да ги батирате с жезъла си.

Gorgon - прилича на мини-динозавър. Това влечуго не е толкова смъртоносно, колкото г'грокона и е лишено от подвижността на харпията. Въпреки това ловува групово и мисли групово. Когато бъдете атакуван от тези малки гадинки, те ще се опитат да ви обкръжат.

Mixini - баракудоподобни пъргави и бързи като торпеда рибоци - атакуват поединично или в групи.

Plague Sidhe - чумозните елфи са жителите на Партхорис, превърнати в зомбита от болестта. Втурват се срещу вас с брадви и сатъри и се опитват да ви съсекат. Малоумни са, но компенсират това с голямата си издръжливост. Най-забавни са за убиване, защото телесата им се разхвърчават при всеки по-мощен удар.

Plague Spreader - разпространителят на болестта е един от най-готините противници в демото. Той е по-висок и по-мършав от чумозните елфи и се опитва да ви задуши с отровни изпарения. Когато е прекалено близо да вас, ще отскочи назад и ще приклекне, за да се защити. Може да ви атакува от разстояние, хвърляйки колби с отрова, но също така може да ви зашлеви няколко заразни удара отблизо.

Цветът на магията

Корвус започва играта със сгъваема пръчка със закривено острие на края. Това оръжие много прилича на нинджа-копието Йари. Ще ви е полезно, само ако наистина нямате никакъв друг избор и сте решили да умрете славно в бой. По-късно ще научите заклинанието "flying fist" - слаба огнена топка. За кратко време ще се сдобиете и с Hell staff, познат ни от Heretic и Hexen. Това оръжие представлява нещо като средновековна картечница и изстрелва с голяма скорост огнени мълнии.

По-мощно оръжие е червеният "дъждовен" лък. Когато улучите някой със стрела от него, вместо да нанесе директни поражения, тя създава буря от зловещи червени капчици, които се насочват към местността, където е стрелата. Червеният дъжд вали няколко секунди и изгаря всички чудовища в обсега си.

Полезна магия е и т. нар. sphere of annihilation - синя магическа искра, която избухва в топка от изгаряща синя светлина, когато удари целта си.

По-късно ще можете да се сдобиете и с много по-силни оръжия, които ще използват унищожителната мощ на магията.

Няма да си ви излишни и защитните магии в Heretic II. Ще можете да направите отблъскващ кръг, метеорна бариера или да се телепортирате. Най-интересното обаче е, че ще можете да използвате тези защитни заклинания докато атакувате. С отблъскващия кръг ще имате възможността да държите чудовищата на известна дистанция от вас докато ги обстрелвате със sphere of annihilation.

В Heretic II е включен и познатият ни от предишните игри на Raven – tome of power, който увеличава мощта на оръжията ви.

Всички офензивни и дефензивни магии се нуждаят от мана. Както се досещате, ще я намирате в специални колби, разпръснати навсякъде из нивата.

Heretic II ще намери своето достойно място в залетия от first person shooter-игри пазар и ще допадне на геймърите заради невероятната си графика, интересните нива и чудовища, които рядко могат да се видят в екшън-игра. След като веднъж свикнете с новата перспектива ще се почувствате в "свои води". Колкото до датата на излизането на играта: тя все още не е известна. Демото на Heretic II беше пълно с бъгове и навежда на мисълта, че програмистите от Raven все още имат доста работа. Най-вероятно около Коледа резултатът от техния труд ще излезе наяве и вие, читателите на PC Mania, ще бъдете първите, които ще научат дали Raven Software са създали поредния си шедьовър или са се провалили в смелото си начинание да направят различна игра.

Никола Икономов

SANITARIUM
WALKTHROUGH

В следващите редове ще можете да прочетете подробен solution за един от най-добрите куестове за 1998 година с screenshots от възловите моменти на загадките. Разбира се, всеки от вас би трябвало да е наясно, че прочитането на тази статия ще го лиши от възможността да прояви творчество, така че аз ви препоръчвам да НЕ Я ЧЕТЕТЕ! Може малко да ми бие по самолюбието, че съм написал нещо, което никой не чете, но все ще се справя някак. И така, вземете си солидна доза валериан, запалете всички лампи в стаята, премерете си кръвното и започнете! Да не забравя – имате застраховка, нали?

Chapter 1: The Tower Cells

Събуждате се в нещо, което много прилича на лудница... и което наистина си е лудница! Огледайте се наоколо... В ъгъла има ключ – с него можете да спрете виещата аларма (не че има някакво значение за разплитането на загадката, но поне ще сте доволни, че вече сте успели да направите нещо). Проверете всички килии – в една от тях има хавлиена кърпа, вземете я. Опитайте се да разговаряте с всички присъстващи. Поне за момента приказките им ще изглеждат от луди по-луди, но по-нататък дори в тях ще намерите някакъв смисъл. На втория етаж има статуя, разгледайте я и си отбележете наличието на нещо, подобно на странна ключалка в основата й. Като отидете от дясната страна на кулата, един от пациентите ще скочи в бездната – не знам дали преди това можете да направите нещо, с което да го спасите, но това като че ли няма значение. Огледайте малката кула в центъра и превключвателя на площадката пред нея. Огледайте силовия кабел от генератора до централната кула. Качете се на втория етаж, приближете се възможно най-близко до кабела и използвайте хавлиената кърпа върху него. Ще изпълните цирков номер в стил Шварценегер и ще се озовете върху площадката. Влезте в стаята и се огледайте. Опитайте да отворите заключените шкафове. Огледайте видеомагнетофона на бюрото – трябва да възстановите захранването му, което е елементарно – има три кабела и три куплунга с цветни маркировки. Изгледайте видеото и шкафовете ще се отворят; прочетете документите в тях и вземете странния предмет, описан като "key". Върнете се обратно при статуята (превключвателят на площадката ще възстанови един подвижен мост) и използвайте ключа в ключалката в подножието на статуята. Ще бъдете обвинени в егоизъм и ще ви изпратят да търсите истината (каквато и да е тя) в

Chapter 2: The Innocent Abandoned

Този път въздъхвате с облекчение – намирате се в нормално изглеждащ малък град... само дето не се вижда нито един възрастен човек – единствено деца... И ТО УРОДИ! Опитайте да разговаряте с тях – те ще откажат да говорят, тъй като не можете да им кажете как се казвате. Въпреки това продължавайте да упоствате – след третия опит във вас ще се събудят смътни спомени от детството – точно така, името ви е Max! Сега вече децата ще приемат да отговарят на въпросите ви; връщайте се по 2-3 пъти при едно и също дете, тъй като често пъти се появяват нови теми за разговор и нова информация. Прочетете внимателно всички вестници и други писмени източници. Прочетете надписите по надгробните камъни. Спечелете една игра на tic-tac-toe (елементарно е) и приемете да играете на крие-ница с групата деца в гробището. Едно от децата е в бъчвата до рибарския магазин, второто е в църквата, третото – зад дървото между църквата и кметството (Town Hall), четвъртото е под леглото в къщата на сем. Driscol, а Денис е в училището – вземете щанга (crowbar) от бараката в гробището и отворете заковаката училищна врата. Сега обаче Денис ви съобщава, че не можете да спечелите, преди да откриете и шестото дете – Carol (Driscol). Ако сте прочели внимателно всичко (и надписите по надгробните камъни), няма да имате проблем и ще я откриете много бързо (вземете лопатата от момичето до статуята в централната градинка). Със спечеления ключ отворете магазина. Единственото полезно нещо е празна туба за бензин. От разговорите досега следва да си направите извода, че всичко се върти около някой или нещо, което децата наричат "Mother". Единствените места, до които все още не можете да се доберете, са градината с тикви и хамбара на Driscol. Крайно време е да се насочите натам. Полюлейте се малко на пружиниращите столчета-люлки – едно от тях ще се откърти от стойката си. Вземете го и го хвърлете по средата на реката, която ви пречи да стигнете до градината на Driscol. Сега вече ще сте в състояние да прескочите от другата страна. Разговаряйте с Maria и тя ще потвърди

подозренията ви. Опитайте да влезете в градината – вратата е заключена с цифров катинар. Попитайте Maria за кода и тя ще ви отговори, че цифрите съответстват на броя на загубените от Jessie игри на tic-tac-toe (4-5-1). Влезте в градината и вземете косата, поставена до ръждясалия трактор. Сега следва малко екшън, но играта на това място има autosave, така че не се безпокойте. Справете се с враните в градината и ще достигнете до едно оживяло сламено плашило... което обаче е безсмъртно – поне докато не унищожите поставените в кръг тикви-фенери. Огледайте околността и обърнете внимание на бензиновия генератор, стария трактор (от който сваляте акумулаторния кабел) и на зеленикавата "скала" – която май всъщност е направена от някаква метална сплав. Насочете се храбро към хамбара и най-сетне ще откриете Mother – която много прилича на боядисан в зелено Джаба (от Star Wars). Разговаряйте с нея. ТРЯБВА да я ядосате, за да можете да вземете лежащия на пода гаечен ключ. После се върнете обратно в града и демонтирайте маркуча (до фонтана). С негова помощ напълнете тубата с бензин от катастрофиралата кола; после вземете един камък (пред църквата) и уцелете църковната камбана. При звука на камбаната момчето-рибарче (синът на свещеника) ще се втурне натам и ще забрави въдицата си. Вземете я и измъкнете от реката съборения от мълния метален кръст. Сега вече имате всичко, за да сритате Джаба по четирибуквието. Използвайте кръста върху металната "скала", налейте бензина в генератора и го съединете с кръста посредством акумулаторния кабел. Сега следва "ВРЪТ" на ръчния стартер и готово – Джаба е поставен на електрическия стол! Отидете към входа на града (там, където е табелата "Welcome in...") – там ви очаква Maria и това е краят на този епизод...

Chapter 3: The Courtyard 2221 and Chapel

... но не и краят на вашите странни приключения. Оказва се, че пак сте се върнали в лудницата – добре поне, че не в онази зловещо изглеждаща кула от Chapter 1.

Целта ви в тази доста кратка част е да поправите разпределителната система (control box) на водопровода, така че да напълните с вода централния фонтан. За целта поговорете с абсолютно всички – и пациенти, и персонал, както и с тайнствения доктор Морган. Ще научите, че в момента той провежда експерименти за въздействието на различната музика върху пациентите. Проведете ги и вие и наблюдавайте коя мелодия ще окаже въздействие върху Skippy (Belladonna in A flat). Оставете плочата да се върти и продължете с разговорите. Чуйте новините по радиото... Между другото – генераторът в кулата (от Chapter 1) е експлодирал и всички пациенти освен вас са загинали... странно, нали? Говорете и с момичето, което препречва входа на църквата – след разговора то ще ви освободи пътя. Влезте в църквата и се доберете до Preacher Bob – той ще поиска да откриете откраднатия църковен кръст. Не си губете времето да търсите, ами се насочете директно към Skippy (оставили сте плочата Belladonna in A flat да се върти, нали?). Занесете кръста на Боб и получете наградата си – метла с дълга дръжка! Много полезна вещ – можете да изметете двора на лудницата... или по-добре използвайте дръжката като лост, за да отворите капака на разпределителната кутия. Сега вече остава съвсем малко – в кутията влизат четири захранващи тръби – трябва просто и четирите да ги пренасочите към централния фонтан, след което дръпвате верижката на клапана и готово! Върнете се при фонтана и говорете отново с момичето пред църквата, след което погледнете във водата на фонтана и се пригответе да поставите Диск 2 и да се пренесете в

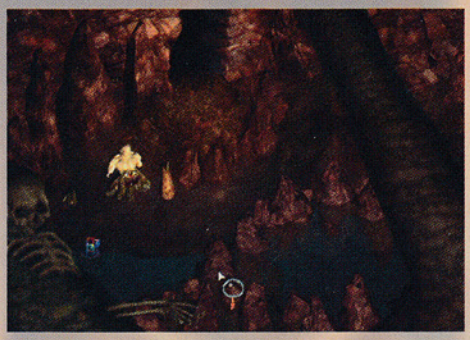
Chapter 4: The Circus of Fools

Поредната странност – този път сте преобразен като отдавна починалата си сестра Sarah. Намирате се на малък остров – откъснато от сушата поради наводнение парче земя. На острова по принуда е останал "Пътуващият цирк на Mr Baldini" и едно-единствено семейство от старите жители. За капак едно от чудовищата от цирка – гигантският човекоктопод Iggy – е избягало и сега изяжда всеки, който се опита да достигне до сушата. Като че ли нямате никакъв изход – освен ако не сте птица и отлетите нагоре... или може би ще намерите път НАДОЛУ!

И така – започвате от входа на цирка! Хвърляте един поглед през бинокъла и разговаряте с Mr Baldini. Не разполагате с пари за входен билет, но поради липсата на други зрители получавате безплатен достъп плюс един талон за Squid Sguash Game.

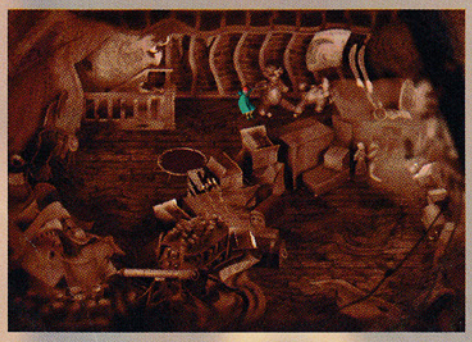
Най-близо до входа е фургонът на майстора на татуировки. Огледайте масата в него и запомнете иглите за татуиране и бутилката с алкохол. Разговаряйте с татуировчика за всичко (преди това не сте пропуснали да погледнете в бинокъла на входната площадка). Излезте и отидете при щандовете с игри. Направете си резервен savegame и започнете да играете на Squid Squash Game докато спечелите поне 13 билета (а за да сте по-спокойни, може да ги докарате и до петнайсетина). Преместете се на играта с кегли и играйте, докато спечелите. Една от keглите ще отхвърчи извън бараката. Вземете я. Слезте долу на брега и поговорете с всички. Пътят наляво е блокиран от спряла-

та въртележка – и лостът за пускането ѝ е ръждясал. Качете се отново горе и продължете нататък. Разговаряйте с единственото друго дете на острова, докато не ви спомене за "любовните поеми" (не неговите). Зад него има "oil can" – приберете го (за лоста на въртележката). Влезте в цирка и предизвикайте (challenge) жонгльора – хвърлете му кеглата и той ще ви върне червена гумена топка. Отидете при Geno и му кажете, че знаете за любовните му поеми за Inferno (The Firebreathing Woman). Предложете му да си татуира името ѝ на ръката си и той ще възприеме с ентусиазъм идеята. Идва ред и на Инферно. Разкажете ѝ за Geno и за татуировката и тя ще ви предложи да ви научи на нейния номер (firebreathing), ако си намерите бутилка със спирт (fuel). Върнете се в бараката на татуировчика, който е зает с Geno и откраднете една игла за татуиране. Примолете се и ще получите и бутилката със спирт. Бързо обратно при Инферно да ѝ вземете занаята – ще ви даде и една от нейните firebtreading batons. Сега обратно долу на брега – пуснете в действие въртележката (използвайте oil can на ръждясалия лост) и се повозете. Тя ще спре така, че вече ще можете да преминете от другата страна, където се намира Къщата на ужасите. За съжаление поради малкия си ръст няма да бъдете допуснат вътре – докато не поставите червената гумена топка на мястото на откраднатия нос на нарисувания клоун. Платете 5 билета и влезте. В едно от огледалата ще видите истинската си същност, след което то ще се счупи и ще можете да вземете едно малко парче от него. Продължете после към фургона на гледачката. Тя ще ви предскаже, че за да напуснете острова, ще имате нужда от wand (the firebreathing baton), от flask (бутилката със спирт) и от reflection (парчето огледало). Сега вече можете да се насочите и към клетките с мутантите – платете 5 билета и влезте вътре. Разговаряйте с човека-куче, докато ви обещае, че няма да ви изяде, ако го освободите. Използвайте откраднатата игла за татуиране, за да отключите катинара на вратата. Човекът-куче ще си сдържи обещанието и ще изчезне – последвайте го (до мястото, където разговаряхте с момчето) и ще видите изкопана дупка в земята. Скочете в нея и ще преминете в



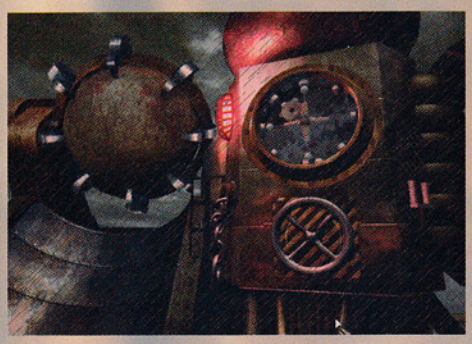
Chapter 4, Part 2: The Cave

... която си е чист action! Запалете малък огън от купчината клони (с помощта на огледалото) и възпламенете the firebreathing baton. Проправете си път до изхода от пещерата – нагоре и максимално вляво. Там естествено ще ви очаква Iggy. Малко dancing наляво-надясно и ще успеете да го изгорите (играта отново има autosave, така че няма да имате сериозни проблеми). Излезте от пещерата и ще стигнете до



Chapter 4, Part 3: The Mansion

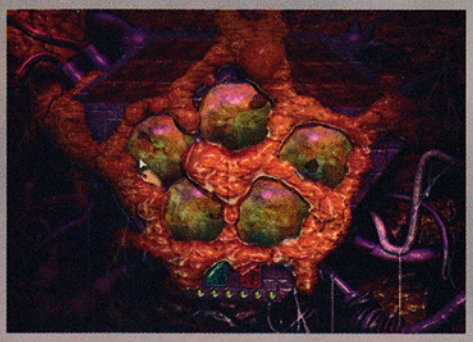
Това е точно същата "spooky" къща, която видяхте от бинокъла пред цирка! Бързо ще разберете, че това е призрачната къща от вашето детство – малко след смъртта на сестра ви Sarah. Задачата е да откриете "the clown doll" – куклата, която Sarah искаше от вас в последната си минута преди много години и която не успяхте да намерите тогава (видеото след Chapter 3). Трябва да се доберете последователно до 3 ключа – brass, silver и gold. Обходете всички стаи, обърнете внимание на стенния часовник (показва 6'25 часа), послушайте радио в стаята на Max, изслушвайте разговорите на призраците. Първият ключ е в най-северната стая на втория етаж – отключете с него кутията на стенния часовник и го нагласете на 6 часа. Изчакайте призракът на баща ви да излезе от кабинета си, влезте и вземете видеокасетата (home movies) и сребърния ключ. Изгледайте касетата на втория етаж и ще узнаете секретното скривалище на Sarah – мечето (Teddy Bear) на тавана. Отключете тавана и вземете третия ключ. Придърпайте батута до кашоните в средата на стаята и се прехвърлете от другата страна. Отключете сандъка с играчките и ще намерите куклата! В този момент ще се появи призракът на Max и ще започне да ви вика. Left-click върху кашоните ще ви позволи да се покатерите върху тях и да го последвате до стаята на Sarah. Дайте куклата на призрака на Sarah и ще си възвърнете истинския облик. Обърнете внимание на последните думи на призрака (свързани са със новините по радиото). Това е и краят на тази дълга и предълга четвърта част – време е да продължите в



Chapter 5: The Laboratory

Като че ли отново сте в лудницата – забележете тежката стоманена решетка на централната врата и отидете в кабинета надясно и разгледайте портрета на стената. Зад него има скривалище, а в скривалището – обикновена дръжка за отваряне и затваряне на водопроводен клапан. Вземете я и се качете наляво по стълбите. Използвайте дръжката по предназначение и ще захраните с енергия блокиращия

механизъм на решетката. За да отключите, ще трябва да освободите всички скоби, които придържат една тежка топка. Ако налучквате, ще ви отнеме доста време, но за щастие алгоритъмът е доста прост: разполагате с верига отляво (reset), колело в центъра и лост отдясно. Дръпнете лоста и завъртете четири пъти колелото надясно или наляво (без значение), дръпнете лоста отново и завъртете колелото само един път в СЪЩАТА посока. Повторете неколкократно и всички скоби ще се отворят. Сега вече може да влезете в лабораторията – след като преодолеете изненадата и отвращението си, прослушайте касетофона на бюрото. Застанете последователно пред трите черни дъски и "кликвайте" на първите букви от всяко изречение. Размествайте буквите, докато получите "salvation", "the youth" и "key hides to". Тези думи образуват кодовата фраза от гласовия заключващ механизъм за хранилището. Произнесете изречението "YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION" и вратата ще се отвори. Влезте вътре и ще бъдете заловен... след което ще преминете към



Chapter 6: The Hive

... И към поредната трансформация – сега пък сте Crimwall – древен герой на расата на Циклопите (от любимия ви комикс от детинството). Разбира се, пак нищо не помните за себе си, така че прибягвате към изпитания метод – да разпитвате всеки и за всичко. Междувременно сте ликвидирали някаква гадна буболечка с големината на теле и сте взели прикрепения към гърба й електронен механизъм. Това очевидно е някакъв електронен пропуск, така че смело напред. Опитайте да влезете, където е възможно – ще бъдете пропуснат само на две места; в едното ще намерите някакво същество, което прилича на вас и някаква биомеханична гадина.

Разпитайте гадината и поискайте upgrade на електронния ви пропуск (разбира се, без успех). Заговорете другия циклоп (Gravin) – за щастие той веднага ви разпознава и така поне научавате за кого се представяте в момента. За съжаление Gravin е много зает в момента – поне докато някакво устройство, което той нарича "furnace" работи и произвежда субстанцията "ember". Огледайте се и вземете от стената комплекта клещи (pincher). Отидете в жилището на Gravin, погледайте малко циклопска телевизия, приберете комплекта инструменти (tools) и големия чук (sledgehammer). Отидете в другото достъпно помещение – там се намира истинска пещ (furnace), която използва за гориво... циклопски деца!

Преодолейте отвращението си и разпитайте когото успеете. Отбележете си скорошния ремонт на една от тръбите и използвайте чука върху кръпката. Тръбата ще се пробие и работата ще спре за малко. Напомпайте въздух в пещта (имате четири ръце, така че доста добре ще се справите) – пещта прегрява и две-три от намиращите се в помещението разумни насекомоиди ще бъдат изгорени. От единия от тях ще остане част от механична ръка. Естествено, прибирате го в джоба (или каквото там ви служи в момента за джоб). Сега идва една от големите, трудни и досадни загадки в играта: трябва да задвижите контролния механизъм, който спира пещта. На контролния панел има:

1. шест-позиционен лостов превключвател – да номерираме условно позициите отгоре надолу от 1 до 6;

2. някаква гадинка с три чифта прозрачни крила (морско конче?) и с три бутона на гърба, които отварят и затварят всеки чифт крила – нека номер 1 да бъде бутонът най-близо до главата;

3. два три-позиционни въртящи се циферблата – те управляват две светлини, като позициите съответстват на червено, зелено и синьо;

4. два обикновени бутона – ляв (L) и десен (R).

5. reset бутон – до главата на кончето.

Сега просто ще трябва да повторите девет пъти една еднообразна операция – по три пъти за всеки цвят. И така – двата циферблата на червено: отваряте крила 1 и 2, лоста на 5-та позиция и натискате десен бутон (R); после отваряте крила 1 и 3, лост на 6, L; последно крила 2 и 3, лост на 1, натискате и ляв, и десен бутон (LR). Това е краят на поредицата за червения цвят – натискате Reset и поставяте две зелени светлини, след което следва: 12 крила, лост 5, L; 13 крила, лост 3, LR; 23 крила, лост 4 и R; следва пак Reset и последно нагласяте две сини светлини: 12, 2, LR; 13, 6, R; 23, 4, L и готово! Ако аз не съм го написал грешно и ако вие го изпълните вярно, пещта ще спре. Връщате се в жилището на Gravin и разговаряте с него. Той ви разрешава да използвате неговото име, за да получите upgrade на пропуска. Между другото се опитвате да му обясните, че нещата с неговия шеф Gromna не са съвсем чисти (според информацията от буболечките от помещението с пещта), но той отказва да ви повярва без материално доказателство.

Отивате отново в работилницата и пращате биоробота за зелен хайвер – единствената пречка е, че трябва да се извърши анализ на крайника ви, за да се установи дали сте достатъчно възрастна особа. Пробувате на анализатора крайника на изгорялата гадина и пей сърце! Вече можете да влезете в кулата, където е кралицата на кошера. И... изненада – вътре намирате един от другарите на Gravin, превърнат от Gromna в полуциклоп – полунасекомо.

Освен това намирате и многобройни инкубатори, в които се отглеждат деца-циклопи! Кръцвате един инкубатор с клещите и го отнасяте за доказателство на Gravin.

(продължава в следващия брой)

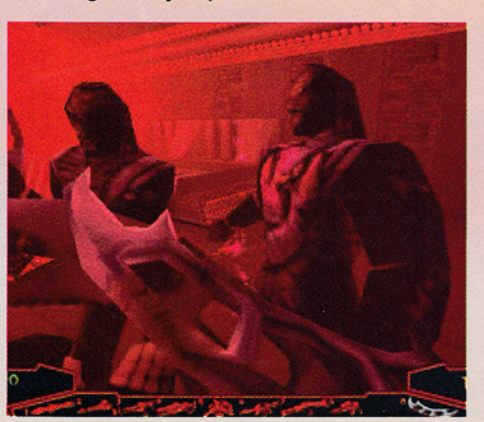
KLINGON HONOR GUARD

STARTREK THE NEXT GENERATION

nreal излезе само преди няколко месеца, но находчивите служители от маркетинговия отдел на Epic Megagames веднага започнаха усилено да продават лицензи за използването на графичната система на играта. Естествено при невероятния ѝ успех не е никаква изненада, че над 20 (!!!) производители вече са закупили разрешения за ползване на неговата графична система и през следващите месеци със сигурност ни очаква истинско наводнение от висококачествени 3D-екшъни. Повечето фирми обаче са доста далеч от завършването на своите продукти, които се очакват най-рано за Коледа, а други като 3D Realms (Duke Nukem Forever) направо си признаха, че игрите им ще се появят на бял свят чак през следващата година. Microprose очевидно предварително са имали доста завършена концепция за своя нов продукт Klingon Honor Guard, защото успяха да изпреварят цялата конкуренция и да пуснат на пазара един доста обещаващ екшън!

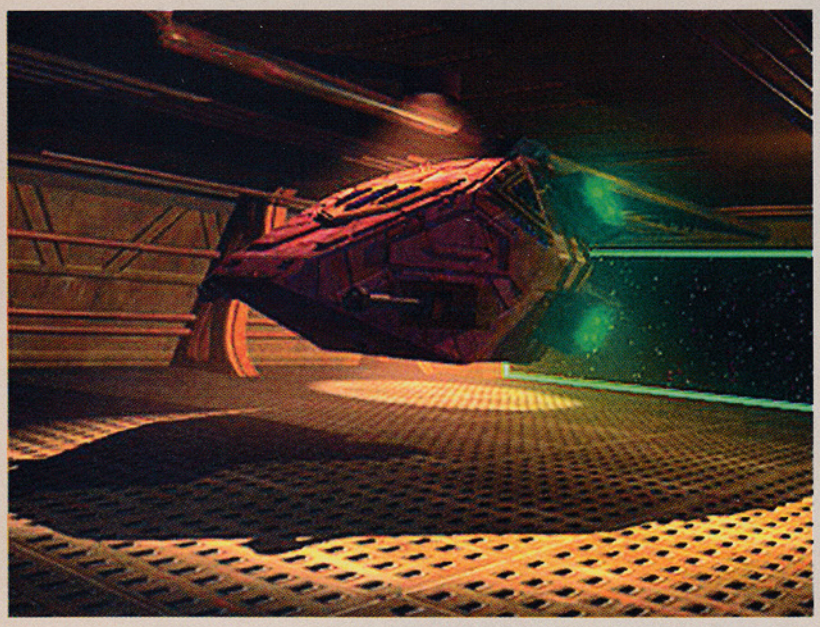
Microprose без никакво съмнение са имали доста средства за харчене при купуването на лицензи, защото за Klingon Honor Guard освен графичната система на Unreal, която въобще не е сред най-евтините, са хвърлили бая пари и за разрешението на Paramount Pictures да ползват мотиви от сериала Star Trek, който в САЩ и Западна Европа има почти култов характер и само с името си гарантира сериозни продажби. Сега остава да видим дали резултатът си е струвал похарчените стотици хиляди долари...

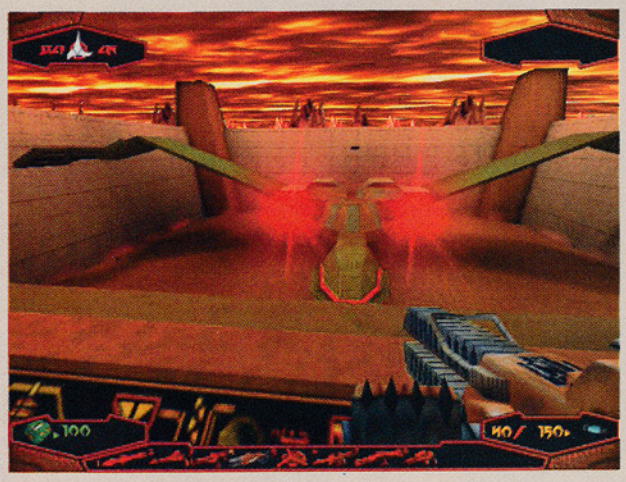
В Klingon Honor Guard вие поемате ролята на млад клингон (за незапознатите със Star Trek тук ще вмъкна, че това са изключително войнолюбиви, кръвожадни и общо взето доста садистични същества), който копнее на всяка цена да встъпи в редиците на елитната Honor Guard (почетна стража). Един ден пред вас се появява изключителна възможност за осъществяването на тази мечта. Някой се е опитал да извърши бомбен атентат срещу канцлера на Клингон и ако успеете да откриете и накажете престъпника, приемът в почетната стража ви е направо в кърпа вързан. В противен случай обаче ви чака това, което се случва с всички провалили се клингони - бавна и адски мъчителна смърт! Всичко дотук звучи малко като научно-фантастично криминале, но мога с чиста съвест да ви уверя, че в самата игра няма абсолютно нищо такова. Klingon Honor Guard си е чистокръвен 3D-екшън, в който с помощта на десетина различни оръжия (всички имат най-малко по 2 режима на стрелба) трябва да се справяте с цели орди враждебно настроени ваши сънародници и други неприятели. Историята се разказва с помощта на видеоклипове между отделните нива, а основната задача си остава намирането на добре скритите изходи от нивата и решаването на познатите от други представители на жанра сравни-



Производител:
Microprose
www.microprose.com
Изисквания:
P200MMX, 32 RAM, 2MB Video, 300 MB Hard Disk space, Windows 95/98, поддържа 3Dfx и PowerVR 3D Video

графика	звук	оценка
89	82	78





телно елементарни загадки (намиране на ключове, добре скрити бутони за отваряне на врати и т.н.). При оръжията за съжаление няма нищо сензационно. Повечето пушкала са заети от Star Trek и феновете на сериала бързо ще се ориентират в техните предимства и недостатъци благодарение на стриктното придържане към телевизионния оригинал. Единственото изключение от правилото е оригиналният клингонски нож D'K Tash, който е изключително ефектен, но за съжаление не особено ефективен. Същото в голяма степен важи и за противниците, които целокупно са заети от Star Trek. Освен с най-различни видове клингони по време на търсенето на атентатора ще се сблъскате и с андорианци, военни роботи и още около 20 вида други гадини, които също в преобладаващата си част са добре познати на феновете на телевизионния сериал. Тук прави впечатление дизайнът на враговете. Подобно на чудовищата в Unreal те са изрисувани с изключителен детайл, в който се включват дори подробности от рода на движението на гръдния кош при дишане и различни гримаси на лицата. Авторите твърдят, че противниците се отличават и с особена интелигентност. На мен обаче не ми направи впечатление да се държат по-различно от чудовищата в Unreal. Тук, разбира се, не мога да не припомня, че Unreal така или иначе предлага най-добрия изкуствен интелект на управляваните от компютъра противници от всички досегашни 3D-екшъни, така че коментарът на поведението на чудовищата в Klingon Honor Guard трябва да се приеме със забележката, че в играта на Microprose ще видите най-малкото това, на което сте свикнали от Unreal (залягания, нападения в гръб и т.н.). Освен това трябва честно да си призная, че пуснах играта на най-лесното ниво, за да мога да мина максимален брой нива преди да напиша този материал, така че на по-високите степени на трудност може и да се сблъскате с по-нестандартни тактики срещу вас.

Другата заслужаваща

СЪБОТА 10°° ч. 96,7 УКВ

Компютърно предаване за обикновени хора.

Всяка събота от 10°° ч.

за контакти: тел. 206822

съвместна продукция на PROPAGANDA

РАДИО ТАНГРА 96.7 УКВ

ПАРИТЕ ЗА UPGRADE НЕ ДОСТИГАТ ?!

Пробвайте новите игри на Pentium 400 Mhz, 64 RAM, 17" monitor, Riva 128...

Компютри в мрежа - бул. Скобелев 40, вход откъм Люлин Планина: 513 608

специално внимание черта на Klingon Honor Guard е графиката. Първото нещо, което се набива на очи веднага след инсталацията е, че Microprose въобще не са си направили труда да крият откъде са взели графиката на играта. Дори разширенията на файловете и cheat-кодовете са същите като тези на Unreal, а към Klingon Honor Guard направо си е приложен и оригиналният редактор на нива на Epic Megagames, с който са правени и двете игри. Естествено при това положение не е кой знае каква изненада, че графиката е на познатото феноменално ниво, но за съжаление същото важи и за не по-малко феноменалните системните изисквания. Авторите твърдят, че Klingon Honor Guard може да върви на P200MMX без 3D-ускорител (в момента има поддръжка само за чиповете 3Dfx Voodoo и PowerVR PCX2, а Direct3D и OpenGL ще бъдат добавени с patch). Горчивата истина обаче е, че ви трябва поне Pentium II 300 и добър 3D-ускорител, за да можете да играете смислено на 640x480 или по-високи разделителни способности. Същото важи и за изискванията към паметта. Официално обявените 32 MB не са нищо повече от един абсолютен минимум за стартирането на играта, като на практика са необходими поне 64 MB, за да не се стига до неприятни прекъсвания за дозареждане по средата на най-разгорещените битки. За препоръчване е и добра 3D-звукова карта, която да използва напълно възможностите на системата Galaxy 3D Audio за невероятните пространствени звукови ефекти, които предизвикаха истински фурор при появата на Unreal и присъстват в не по-малка степен и в Klingon Honor Guard.

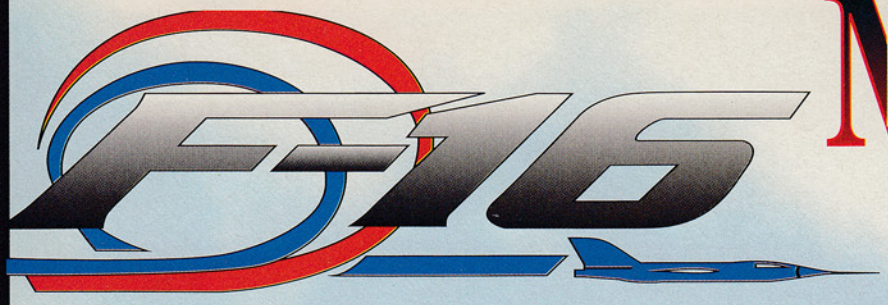
В заключение трябва да си призная, че Klingon Honor Guard малко ме разочарова. Играта в никакъв случай не е лоша, но не мога да се отърва от усещането, че Microprose предлагат на геймърите просто набор от нови нива за Unreal. Не успях да забележа абсолютно никакви кой знае какви сериозни промени в сравнение с оригинала на Epic Megagames и през цялото време имах чувството, че се намирам на поредното ниво на Unreal, защото особено графиката си е направо точно копие. Microprose са използвали добре възможностите на Unreal, но са пропуснали да включат поне няколко допълнителни специални ефекта, които заедно с интересния сюжет лесно биха превърнали Klingon Honor Guard в култов 3D-екшън. Пълното копиране, разбира се, не е чак толкова лошо нещо, защото Unreal си остава една от любимите ми игри, но практиката през последните месеци показва, че фирми като Valve (Halflife) и Ritual Entertaiment (SiN) успяха с помощта на леки модификации да направят истински чудеса с лиценза на Quake II, а първите клипове от Duke Nukem Forever загатват, че 3D Realms сериозно работят над игра, която също едва ли ще има много общо със своя прародител Unreal!

Никола Дърпатов

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD - tel/fax: 02 980-98-13

Нови мултимедийни енциклопедии в магазина на ул."Княз Борис" 134. Супер цени на едро.

E-mail: cdmania@techno-link.com Web site: www.techno-link.com/clients/cdmania



MiG-29

R U M

графика	звук	оценка
76	90	85

Да ви призная честно - малко ми е писнало вече от симулатори. Особено на такива, които имам чувството че вече съм управлявал и които рядко могат да ме изненадат с нещо друго, освен с все по-добър реализъм и все по-качествена графика. Двойната симулатори F-16 и MiG-29 на фирмата Novalogic според мен попада директно в тази категория. Все по-малко и по-малко неща се променят в игрите, които пресъздават управление на някакви образци съвременна или ретро-бойна техника. В крайна сметка обаче идеята е не да оригиналничим, а да се приближим максимално до реалността, нали? А тя понякога е доста еднообразна и скучна. Но в крайна сметка няма да налагам мнението си за този вид симулатори, защото съм малко пристрастен. Виж, ако можеше играта да е малко по-така, малко по-фантастична... Ама не може...;-)

Та значи двойката симулатори е нещо адски реалистично. Ако се вярва на официалната версия на Novalogic, играта е правена в тясно сътрудничество с авиационния гигант Lockheed Martin, който произвежда многофункционалните изтребители F-16. Фирмата предоставила на компютърджиите реален модел на самолета, заедно с истински летец-изпитател, който да дава ценен акъл и да тества реализма на играта. Симулаторът на MiG-29 път е правен в сътрудничество с бивш руски пилот-космонавт, уверяват ни от Novalogic. Също както своите колеги, които правят екшън-игри за специалните части и уверяват хората наляво и надясно, че ползват съветите на ветерани от морската пехота. "...а като се събуди двата ти пръста бяха в контакта", би отвърнал брат ми на такава лакардия.

Ако се питате защо представям двата симулатора заедно, отговорът е много прост - защото са правени с една и съща графична платформа и могат да се играят в мутиплеър-режим една срещу друга. Така покониците на елитната авиошкола Топ Гън могат да премерят сила в киберпространството с феновете на руската бойна авиация. В сражението може да се намесят и притежатели на симулатора F-22 Raptor, който също е творение на Novalogic и използва аналогичен 3D-енджин.

Мултиплейрът обаче не бива да ви заблуждава - сюжетите на двете игри не са извадени от нафталина на студената война, ами са си съвсем съвременни. Ако играете поединично сценариите ще забележите, че F-16-ките и MiG-овете най-често се бият рамо до рамо под егидата на ООН, а не един срещу друг. Всеки от симулаторите позволява на виртуалния ас да повоюва в пет сценария с по осем отделни мисии. Руските MiG-ове първоначално трябва да потушат властовите амбиции на самозабравил се местен дерибей някъде на Курилските острови. По-късно авиоескадрилите от бившата Червена армия трябва да потушава регионални конфликти в Уганда, Сомялия, Етиопия, Бирма и Таджикистан.

Ако пък предпочетете симулатора на F-16 ще можете да изпитате наужким това, което за малко не се случи до границата ни - война със Сърбия. В компютърния варинат на югокризата американския дипломат Ричард Холбрук май се оказва не толкова обигран парламентьор, колкото е всъщност. Уреждането на конфликта остава в ръцете на военните. Така че ако скоро сте минавали през Сърбия и имате зъб на местните хора - просто можете

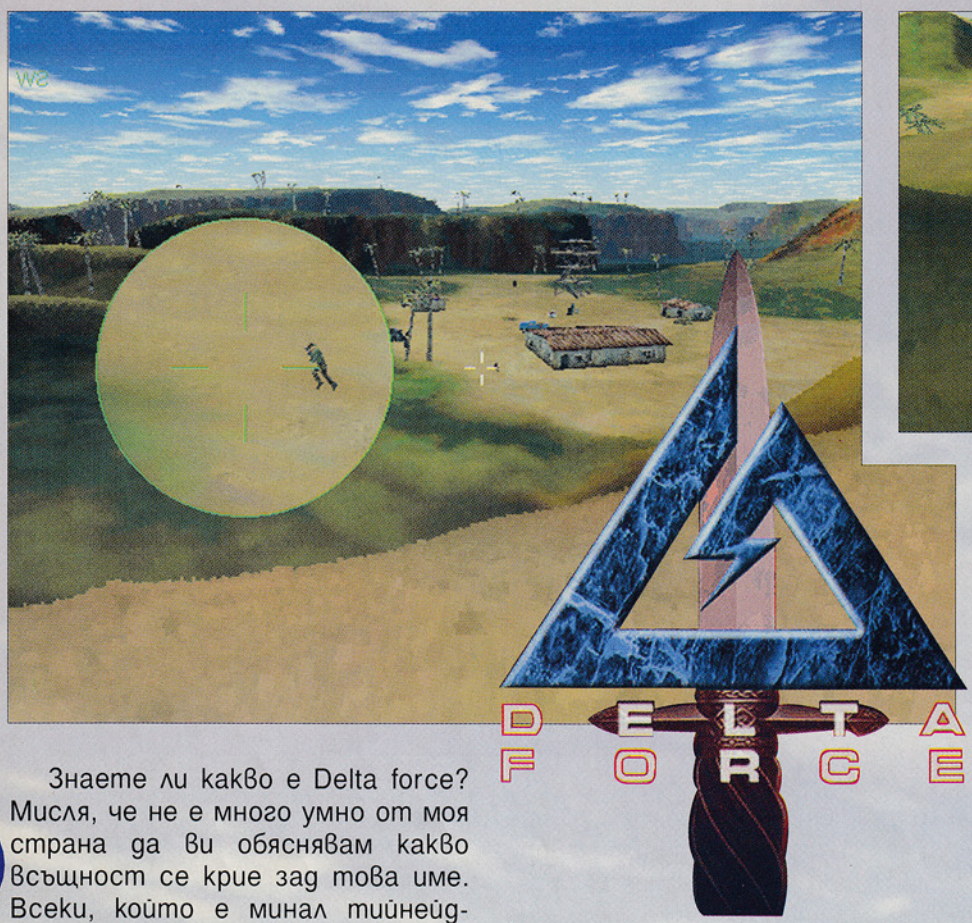
да им отмъстите с малко ракети и бомби поне наужким. След като усмирят военните в Белград, американските ВВС се отправят и към "черния" континент, където също раздават правосъдие. Следват Чили, Сиера Леоне, Близкия Изток... Изобщо - F-16 тук, F-16 там, F-16 навсякъде.

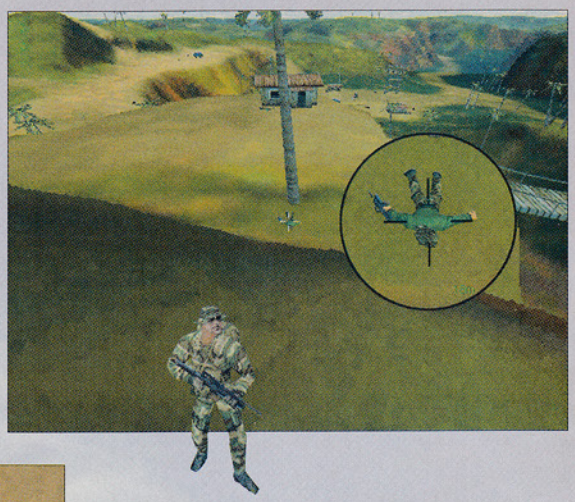
Трябва да си призная обаче, че на борда на MiG-29 ми беше дотса по-забавно. Това е първата игра от този вид, която може да работи на матерния език на симулирания самолет, тоест на руски. Много е гот да чуете компютърът да ви казва "висота опасная" със същия женски глас, който ни казваше "Здраствуйте товаршчи" от телевизионния екран по времето на телевизия "Останкино". Забавно е да слушате в оригинал и разговорите на останалите пилоти, заповедите от авиодиспечера на базата ви, съобщенията на руските радарни самолети от класа на АУАКС-ите. Ако пък си включите опцията всичко да е на английски, то ще трябва да свиквате с руския акцент на вашия инструктор.

Друг интересен момен в двата симулатор са адски реалистичните табла на самолетите. Всички индикатори и дисплеи показват данните по същия начин, както биха го правили на оригиналните F-16 и MiG-29. Е, все пак двете табла сериозно се различават. Докато при американския изстребител всичко изглежа последна дума на електрониката, то при руския му побратим кокпитът изглежда доста дървено, тъй като е направен от нитовани метални плочи. За сметка на това обаче MiG-ът има доста по боен вид, от излъсканият си щатски колега. Интересно е също, че пилотът може да се "вглежда" в определен участък на таблото си. По този начин той може да види по-подробно какво показват интересуващите го индикатори. За сметка на това обаче той не вижда накъде лети машината му. Не е никакъв проблем докато зяпате радара си например, внезапно да се приземите в някоя скала, да бъдете поздравен с ракета на противовъздушната отбрана или поне да забележите авиационен недоброжелател на опашката ви. Но все пак нали и истинските пилоти трябва от време на време да се взират в показателите на своята електроника.

Изключително реалистичен е направен и полетът на самолетите. Те могат да попадат във въздушни ями, турболентност, изненадвща промяна на времето и какво ли още не. Освен това двата самолета имат различна маневреност, която зависи както от теглото им, така и от натоваренето оръжие. F-16 е по-лекият изтребител, който има предимство при бързи скорости. MiG-29 превъзхожда американския си аналог заради двата супермощни си двигателя. При по ниски скорости той може да прави маневри, които са невъзможни за други машини. Докато F-16 е пригоден за унищожаване на наземни цели, MiG-29 е идеалният прихващач на въздуни противници. В тандем двата изтребителя са смъртоносна комбинация, ако все пак самолетните битки все още не са ви поомръзнали. Защото аз вече се наситих и само с красива графика не можеш ме грабна...

Моргън Кроу





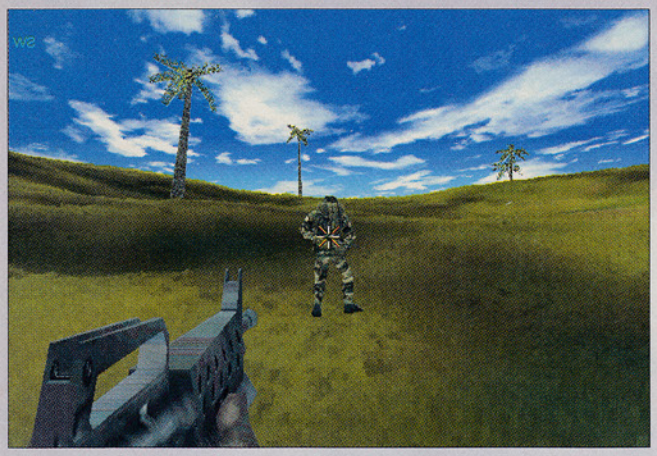
Знаете ли какво е Delta force? Мисля, че не е много умно от моя страна да ви обяснявам какво всъщност се крие зад това име. Всеки, който е минал тийнейджърската възраст (или се намира в нея) и поне малко си пада по военни екшъни, би се изсмял презрително на този въпрос. Застаряващите видеоманиаци (като мене) вероятно веднага ще си спомнят едноименния филм с Чък Норис от времето, когато видеокасетите бяха с пиратски презаписи десета ръка и не се взимаха от видеотеки, а се разменяха между приятели и съседи. А за вманиачените пацифисти и малцината, който мигат на парцали при произнасянето на това английско словосъчетание, само ще спомена, че Delta force всъщност е каймакът на американските сили за бързо реагиране. Те са създадени през 1979 г. по модела на британските спецчасти SAS (Special Air Service). Delta force набира членовете си сред най-добрите бойци от 82-ра въздушнопреносима бригада "Зелени барети", от диверсионната част "Тюлени" към морската пехота на САЩ и от елитните "Рейнджъри" към щатските сухопътни сили. С една дума това са хората, които са едни от най-добрите експерти в близкия бой и безшумните операции (въпреки, че средностатистическият руснак би възроптал, че няма по-печени килъри от бойците на СПЕЦНАЗ. Та точно за такива

двукраки машини за убиване

става дума в едноименната игра на Novalogic, която беше планирана за октомври и в скоро време трябва да излезе на нашия пазар (ако изобщо това може да се нарече пазар). Delta force е традиционен триизмерен екшън, който може да се играе и от двете класически гледни точки - през очите на боеца и от позицията на страничен наблюдател. Да си призная честно, първото ми впечатление от демото на играта не е кой знае колко добро. Когато се опитах да си включа играта на максимална разделителна способност (800x600 с 65 милиона цвята), с ужас установих, че тя се къдри и на конфигурация с Voodoo 2! Оказва се, че триизмерната платформа Voxel Space 3 на Novalogic май не поддържа възможностите на видеокартите с триизмерно ускорение, използва само драйвера DirectX и директно товари процесора с обработката на изображението. В първия момент теренът на играта страшно много ми заприлича на кадър от Comanche, първия хеликоптерен симулатор на Novalogic, само че с по-висока разделителна способност. И това не е чудно, тъй като и двете игри използват варианти на платформата Voxel. В Delta force все пак има и обекти, които са

графика	звук	оценка
54	25	55

Не губете данни
Запис на CD-R (TDK) 5 $
Игри, Енциклопедии, Софтуер
ул. Раковски 203, тел. 669 018



направени от многоъгълници и може би получават някакво 3D-ускорение, ако използваме триизмерни видеокарти. Това са командосите от Delta force, техните врагове, дърветата, сградите, превозните средства... Аз обаче не усетих Voodoo-то да ми помага с нещо. Освен това не мога да не отбележа, че графиката е малко първобитна. Човек, играл на Unreal, Shogo, Halflife или дори Quake 2, не би се задържал пред екрана повече от 5-10 минути. Усещането за пространственост на моменти просто се губи. Например оръжието на командоса изглежда твърде плоско, а когато противниците ви се намират далече, твърде много наподобяват на човечетата от Lode Runner за Правец 82...;-) Сега обаче ще престана да плюя и ще кажа добрите думи за играта.

Първо - създателите са се опитали да я направят максимално близка до действителността. Това е първата игра, който прилага принципа на така наречената

"прецизна балистика"

Т. е. куршумите няма да летят единствено по права линия, а ще описват балистична крива, когато са изстреляни по далечен обект. По този начин може да се целите в главата на врага, а да го улучвате в краката. Като споменах за разстоянията, трябва да кажа и друго - в Delta force ще играете предимно в широки открити пространства. Обикновено битките не се водят от упор като в повечето триизмерни екшъни, а на дистанция от 100-200, а дори и 300 метра.

Основен момент в играта е и снайперистката стрелба, при която можете да поразявате обекти на разстояние до един километър. Този режим обаче доста се различава от това, което съм виждал в триизмерните екшъни досега. Вместо да се прави zoom на цялото изображение (като в Shogo и в Unreal например), играчът вижда уголемено изображение в малък прозорец с формата на оптически мерник, който се намира отдясно на "хикса", с който се прицелваме.

Иначе играта е доста прилична като замисъл. Екип от 2-3 командоси трябва да осъществи определена диверсионна мисия - да ликвидира терористи, да взриви противниково съоръжение (енергийна централа, мост, склад за муниции и т. н.), да маркира с лазерен прицел вражески ракетни установки или радари... Една от мисиите дори е създадена по истинска мисия на спецотряда от операция "Пустинна буря", където десантчиците, заедно със своите колеги от британските специални части SAS, трябвало да унищожат иракска установка с балистични ракети SCUD. Този път обаче действието се развива не в пясъчни пустини, а сред джунгли или снежни преспи. В демоверсията на играта боецът трябва да види сметката на отряд тежковъоръжени латинопартизани, които мирно и кротко се мотаят из своя базов лагер. Това обаче не е никак лесна работа. Просто и създателите на Delta force са се опитали играта да се приближи до истинските бойни условия и са направили така, че войниците да умират от едно-две точни попадения. Още повече, че в огромните пространства на играта куршумите могат да долетят без боецът да чуе, че наблизо има враг. Между другото в Delta force има добър триизмерен звук, който трябва да се използва максимално ефективно, ако героят иска да оцелее повече от 2-3 минути. Друго добро попадение в играта е, че командосите могат да използват артилерийска и въздушна поддръжка. В случай, че бойците попаднат под кръстосан огън на врага, те могат да викат на помощ щурмовия хеликоптер AC-130 Spectre или да зададат координати за стрелба на своите оръдия.

Момчил Милев

Microsoft Pinball Arcade

Историята на симулаторите на флипери е почти толкова стара, колкото историята на самите компютърни игри и в това едва ли има нещо нелогично като се има предвид, че доста хора разглеждат флиперите като прародители на съвременните компютърни игри. Аз поне съм прекарал много дни и нощи с легендарни програми като David's Midnight Magic (1982), Night Mission (1984), Pinball Dreams (1994) и десетки други повече или по-малко известни симулатори на флипери като въобще не споменавам огромните суми, профукани пред истинските флипери по най-различни зали. Преди 3 години английската компания Empire Interactive представи своя Pro Pinball: The Web, който въведе третото измерение и при компютърните флипери. Тази програма и последвалата я Pro Pinball: Timeshock! поставиха нови стандарти и достигнаха почти фотореалистично качество на изображението, което, гарантирано с абсолютно автентичната симулация на механиката на флипера, не остави почти никакво поле за подобрения. Явно Бил Гейтс също е обърнал внимание на нестихващата популярност на флиперите по залите за игри и на компютърните монитори, защото сега гигантът Microsoft реши да се пребори с господството на Empire Interactive в този жанр и съвместно с един от най-големите производители на истински флипери Gottlieb представя на геймърите една игра, която определено има потенциала да стане мегахит.

MS Pinball Arcade съдържа общо 7 маси – всичките са точна репродукция на най-големите хитове на Gottlieb през последните 60 години(!), които представляват нещо като кратка история на развитието на флиперите през десетилетията.

Първата маса е легендарната Baffle Ball. Оригиналният автомат (в случая думата "автомат" е силно преувеличение на нещата, защото Baffle Ball няма почти никаква механика!) е от 1931 година и се счита за един от първите флипери въобще. От днешна гледна точка Baffle Ball определено има по-скоро историческа стойност, но въпреки всичко включването на тази маса според мен е ценно, защото поне аз до този момент не бях виждал флипер от 30-те години. Втората маса се нарича Humpty Dumpty (1947) и вече определено има облика на горе-долу съвремен флипер, но също като Baffle Ball е по-скоро куриозна и едва ли ще ви задържи с часове пред екрана. Полетът през историята на Gottlieb продължава с Knock Out (1950) и Slick Chick (1963). Това са два класически автомата, който идеално пресъздават атмосферата от "златната ера" на флиперите през 50-те и 60-те години и имат потенциал за по-сериозно заиграване. Следващата маса е Spirit of 76 (1976), на която съм имал удоволствието да играя и в оригинал. Тук мога само да кажа, че руските програмисти от Dialogue Mir, които са създали MS Pinball Arcade по поръчка на

графика	звук	оценка
85	88	86

Microsoft и Gottlieb, са свършили чудесна работа. Чувството е почти 100% като на оригиналния автомат и дори повечето заучени движения водят до същите резултати като на флипера в залата. Haunted House (1982) вече ни отвежда в по-модерни времена. Тази маса добре отразява навлизането на компютъризацията при флиперите. Тя се играе на три различни нива и разполагате с общо 8 (!) флипера. Haunted House е първата маса, при която Gottlieb категорично са се отказали от класическия дизайн в полза на серия от модернизации (въвеждане на рампи, допълнително вградени миниигрички като бонус, multiplayer, музика и т.н.). Тази тенденция е още по-силно изразена при последната маса Cue Ball Wizard (1992). Тук определено вече виждаме един съвсем модерен флипер, който предлага всички екстри на машините, които ще намерите в днешните зали - multiball, компютърни анимации и говор.

В заключение искам да кажа, че Microsoft, Dialogue Mir и Gottlieb предлагат на геймърите един изключително добре направен сборник от флипери, който в същото време е и уникален исторически документ за развитието на тези толкова популярни машини през десетилетията (в help-а си има и отделна богато илюстрирана история на флиперите и доста любопитна викторина на същата тематика). За съжаление са включени само маси на Gottlieb, но вероятно в Microsoft Pinball Arcade 2 ще видим и флипери на Bally и Williams, които също са класика в жанра. Графиката и звукът са превъзходни и идеално пресъздават атмосферата на игралната зала на екрана. Специална похвала за руските програмисти от Dialogue Mir, които са достигнали качеството на графиката на серията Pro Pinball на Empire Interactive. Особено ако играете на 1024x768 с 16 милиона цвята, ще можете да се насладите на невероятни графични детайли. Симулацията на движението и анимацията на самото топче също е на изключително ниво и не оставя почти никакво място за критики. Като цяло мога само горещо да препоръчам MS Pinball Arcade на всеки, който поне малко се интересува от флипери!

Никола Дърпатов

реклама 66 8267 92 00 313
ефир 09 0021 250 10 92 00 288
студио 92 00 299
кабелен музикален канал

СТРАННИТЕ ИГРИ ПРЕЗ 1998 г.

През последната година геймърите по целия свят отново бяха затрупани с хиляди игри. Сред тях имаше истински шедьоври от типа на Unreal, Need For Speed 3, Starcraft и Carmageddon 2 и откровени боклуци, които минаха в забвение също така бързо, както се бяха и появили. През 1998 г. обаче изникна и една нова категория игри: тази на необяснимите за човек със здрав разум суперхитове.

Един дори най-бегъл поглед върху американските класации през последните 7-8 месеца показва, че най-продаваната игра не е Unreal или Starcraft, а напълно неизвестното за масовия геймър извън САЩ заглавие Deer Hunter на Wizardwoks Interactive!

Бамби трябва да умре!

Противно на очакванията Deer Hunter не е компютърен вариант на легендарния филм с Робърт де Ниро. В тази игрица вие поемате ролята на ловец, който отива... на лов за елени. При това Deer Hunter не е дори и 3D-екшън, а съвсем сериозен симулатор на лов. Това включва и екстри като чакане в засада (от личен опит мога да ви потвърдя, че чакането на елен може да продължи 5-6 часа, по време на които вие само съзерцавате екрана с напразната надежда, че най-накрая ще видите заветното животно!), обикаляне на огромни гори в търсене на дивеч и т.н. С други думи Deer Hunter звучи като пълна скука и би могъл да бъде интересен само за запалени ловци. Отвъд океана обаче очевидно има достатъчно такива, защото в последните месеци на пазара се появиха и нови заглавия, които се опитаха да повторят успеха на Deer Hunter. Сред тях личат имената на Bird Hunter (лов на патици, при който имате удоволствието да висите във виртуално блато, за да гоните пернатите животинки) и Elk Hunter (леко видоизменен Deer Hunter), а точно преди седмица геймърите бяха изненадани и с истинското продължение на хита на годината. Както вероятно се сещате, става дума за Deer Hunter II! Поне предварителните очаквания са, че това заглавие ще бъде истинският хит на коледния пазар и ще успее да се наложи дори над конкуренти от калибъра на Command & Conquer 3, Halflife, Grim Fandango и Force Commander.

Феноменалният успех на Deer Hunter бързо предизвика оправданите насмешки на европейските компютърни издания. Цяла пролет англичаните и германците се смяха на американските геймъри и непрекъснато повтаряха, че всички клишета за пословичната глупост на американците напълно отговарят на истината, а техните собствени читатели са достигнали малко по-високо стъпало в еволюцията, защото не са се хвърлили сляпо на лов за най-различни животни по екраните на мониторите си. В разгара на лятото обаче поне германците се принудиха да свият знамената и да се извинят на геймърите отвъд океана. Това стана, когато в немските класации неочаквано за всички се появи играта Autobahn Raser на компанията Davilex Software, която за по-малко от месец успя да се превърне в най-големия хит на сезона. Описанието на Autobahn Raser е повече от лесно. Качвате се на колата си и тръгвате да карате по безкрай-

Autobahn Racer

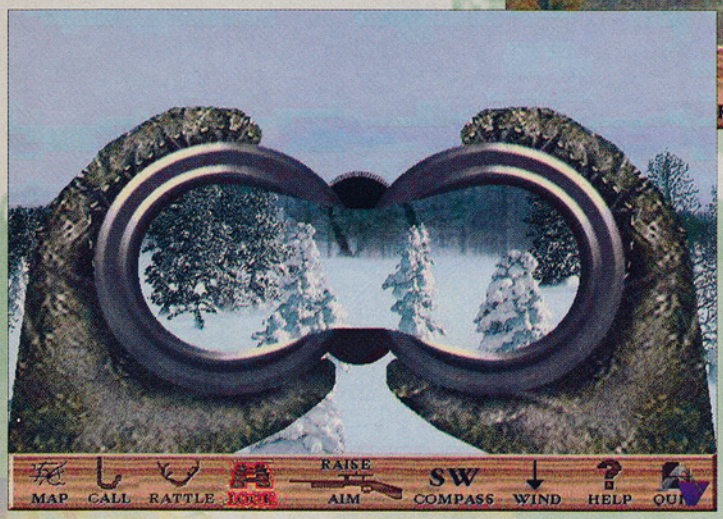
графика	#	звук	#	оценка	#

Deer Hunter

графика	#	звук	#	оценка	#

3D Railroad Master

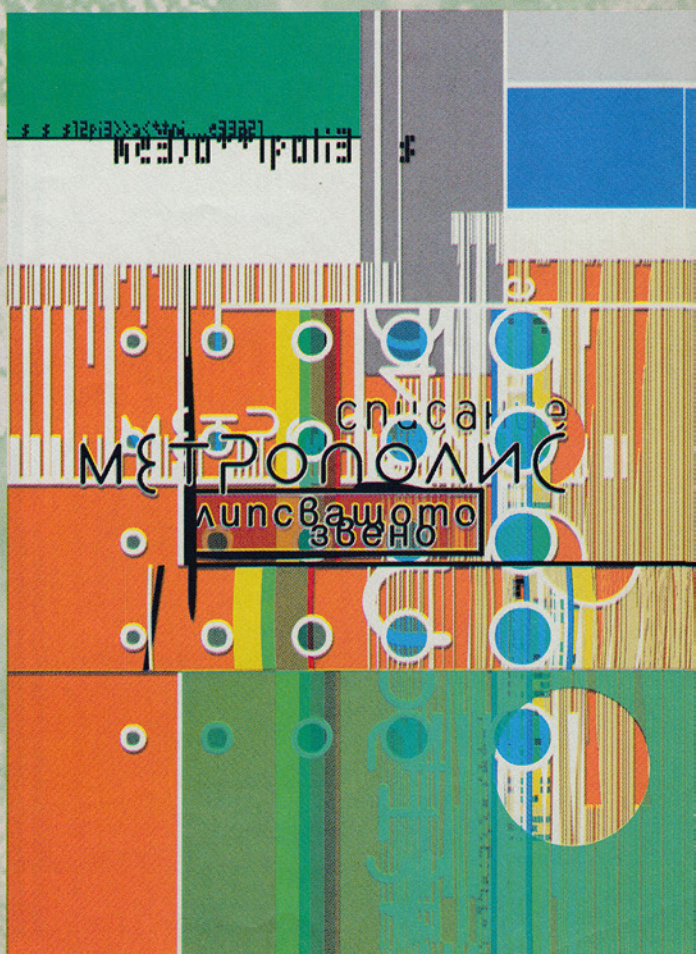
графика	#	звук	#	оценка	#



ните немски магистрали! За съжаление играта действително съдържа само това. В нея няма нито състезания с други шофьори, нито гонитби с полицията (в Германия няма ограничение на скоростта по магистралите и поради това карането с 300 км в час не е нарушение). Освен това и графиката на Autobahn Raser не е нищо особено и не може в никакъв случай да се сравнява примерно с Need for Speed 3. Всичко това за съжаление не попречи на тази изключително семпличка игрица да се продаде над 200 000 пъти (!!!) и да измести в сърцата на геймърите всичките "сериозни" хитове.

Американците обаче бързо си възвърнаха лидерската позиция при идиотските хитове. Това стана с излизането на 3D Railroad Master през септември. Тази игра поне според мен убедително тръшна в земята и ловните симулатори, и немските магистрални дивотии. Ако не струваше 50$, 3D Railroad Master със сигурност щеше да бъде голяма веселба, защото на мен поне до този момент не ми беше попадала програма, която е толкова зле, че човек да я играе, само за да види докъде е стигнало падението на програмистите. Според рекламата на 3D Railroad Master в програмата става дума за стратегическа игра, в която вие ще трябва да изградите железопътна компания и в същото време ще имате възможност сами да си карате влакчетата в 3D-перспектива. Горчивата истина е, че геймърите могат единствено да си карат влакчетата в някаква 3D-перспектива, заемаща челно място сред най-грозните гледки, които са ми попадали през последните години. Авторите на 3D Railroad Master обаче умело използваха очакваната поява на Railroad Tycoon 2 (тази игра определено не влиза в категорията на просташките хитове) и хвърлиха на пазара продукт, който обещава нещо подобно, но в действителност си е напълно долнопробен симулатор на влак (при това адски скучен) и няма нищо общо със стратегията. Умелото заблуждаване на геймърите обаче даде резултат и 3D Railroad Master записа доста забележително присъствие на пазара. За потребителите остана разочарованието от поредната измама и поуката друг път да не се хващат на въдиците на неизвестни фирмички, които се опитват да изкарат някои и друг долар от наивността на клиентите си.

Никола Дърпатов



31 януари 1991 година. Мрак цари на компютърния пазар... всичко е плоско и смачкано... безцветно и сухо... само в Ародее Software купи довършителна работа...

1 февруари 1991 година, 09:50 AM. Студена февруарска сутрин. Хората бързат за работа... но не всички. Доста от тях са си намерили оправдание точно ДНЕС да не са на работа - стоят пред компютрите и чакат... нервно потропват по клавиатурите... още 10 минути само...

1 февруари 1991 година, 10: 00 AM. Последният бит на Commander Keen: Invasion of the Vorticons е по shareware BBS... достига до 60 000 души... Светът се промени драстично... измеренията започнаха да стават повече...

И това бе САМО началото...

Историята за деветгодишния хлапак Били Блейз, известен като Commander Keen, завладя играчите с плавно движещата се революционна графика, звук и оръжия - poko stick, nerve-stun gun и home-made rocket. Той спаси света от извънземно разрушение в Commander Keen: Invasion of the Vorticons, обезвреди Омегатичната бомба, за да спаси вселената в Commander Keen: Goodbye, Galaxy! и преби зелените Блугс от Фрибусол Ксакс, за да върне своята детегледачка в Commander Keen: Aliens Ate My Babysitter....

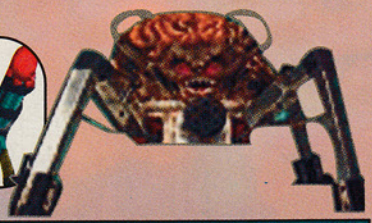
Но това бе наистина САМО началото....

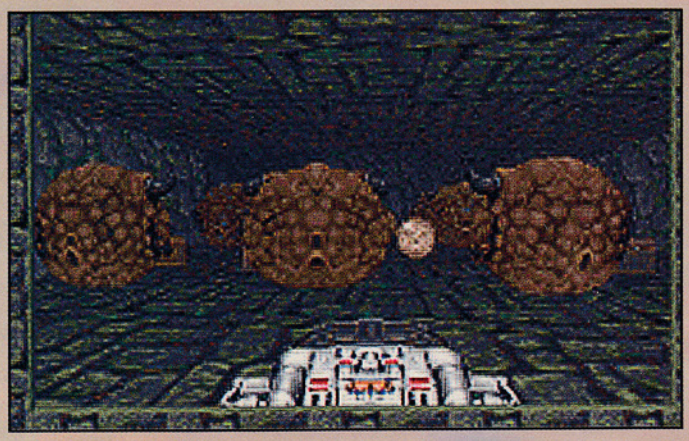
На 5 май 1992 id Software пускат shareware-версията на чудовищния си хит Wolfensten 3D, която дава липсващото трето измерение на игрите и донася на id световна слава. Над 250 000 копия са продадени и милиони са изиграли shareware-версията. С невероятната си графика (256/320/200) и SVGA Compability Video Mode, музиката и звуковите си ефекти Wolfenstein 3D се налага като абсолютен лидер на пазара на игри.Развитието и е просто: вие сте Уилям Джоузеф Блазкович "B.J." - военен шпионин на Съюзниците, заловен и пратен в затвора... Вашата мисия е да проникнете в нацисткия замък-крепост Холенхамер и да намерите документите за операция Ейнфаust - нацисткия план за създаване на перфектната армия. Дълбоко в замъка доктор Шабс е разработил идеален начин, за да получи свирепа армия от мъртви тела. Звучи толкова отвлечено от действителността, че би било смешно, ако не беше истина и ако от това не зависеше животът на всички хора по света. В невероятното пътешествие минавате през сензационно и невероятно реалистично 3D-обкръжение, наситено с интелигентно придвижващи се пазачи и врагове.

Но и това бе наистина САМО началото...

На 10 декември 1993 id пускат още по-очакваната си игра Doom.

"Wolfenstein е примитивен в сравнение с Doom" казва Джон Кармак, технически директор на id. Тук вече id са в своя вихър, достигат до невероятни висоти - 3D-стаи, коридори, лава и киселинни басейни, мостове и невероятни сгради, на които би завидял всеки завършващ архитектура студент. И всичко това се





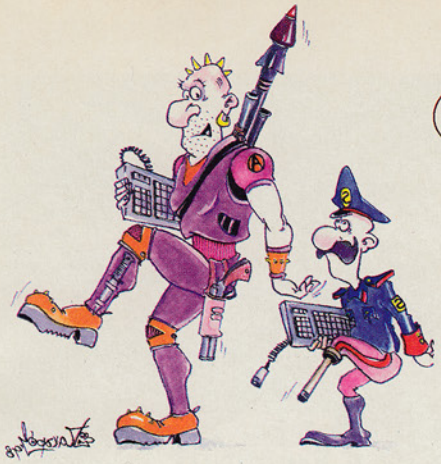
движи на 386 SX/2 RAM и 256 K Video RAM много добре, а на 486/33 дава шеметните 35 (!) кадъра в секунда и то на текстурно покрито обкръжение на full screen, със стени под всякакви ъгли, разсейваща се светлина, анимирана среда и дори морфинг! В Doom вие сте воин, запратен в друго измерение, пълно до адския си хоризонт със смърт, огън и леш. Движейки се до колене в кръв и трупове в невероятна среда, трябва да откриете откъде идва всичкото това зло, но когато разберете, вашето усещане за реалност ще бъде остъргано от ужасите по пътя ви... Естествено сте сам и недобре въоръжен, леко уплашен и незащитен, но убивайки всичко срещнато, напредвате по трудния към освобождаването на планетата от многото и добре направени зверове - един от друг по-хитри и зловещи. В Doom с кеф стреляте по пълни с киселина варели, които, пръскайки се, сеят смърт около себе си. Победата е сладка и много-много трудна. Наблюдателността ще ви е от полза - има много тайници, пълни с оръжия, санитарни пакети и щитове. Играта по модем или сериен кабел за двама души, multiplayer-опцията в два режима - (deathmatch или cooperative за четирима играчи), оптимизацията за LAN и модем до пълното им използване, въз-

можността да си създадете addon от нива до мрежови драйвери, правят от DOOM играта, която през 1994 година е инсталирана на 75 000 000 компютъра. За сравнение MS Windows 3.1/11 по същото време присъства на 65 милиона компютъра (по сп. Compuer Game Review 10/12/96). Естествено това състояние не може да продължи вечно...

На 10 октомври 1994 - "DOOMSDAY" - само година и половина по-късно идва играта, която детронира DOOM - отново от id software, отново с името DOOM, но вече II - и то точно, когато на прибиране си мислехте, че е време да оставите пушката и да се насладите заслужено на спокойствието си. В DOOM II вече сте на земята, където е дошъл адът - планетата се е обляла в кръв, градовете са в пламъци, хаосът властва, а населението е мъртво, или превърнато в зомбита-канибали. Така че вдигнете все още топлото оръжие и тръгвайте отново на бой. Според екипа на id Software играта е "екшън-ориентирана касапница". В DOOM II производителите надминават себе си - първата част е минало, не само незабравено, но и много добре оправено. Добавени са нови оръжия - нови гадове и абсолютно подобрени нива, страхотен звук и невероятна фонова музика, създаваща необходимата атмосфера. И отново стрелбата не е всичко - в страхотните пъзели от стаи, коридори и дворове има доста тайници, скрити врати, клопки и дори скрити нива! Ключове активират врати, издигат стълби, отварят телепорти и ви помагат да продължите с нови сили. Когато това става в продължение на 30 нива (освен тайните) и екшънът не спира и за миг, не ви остава много за мислене - убийте всички или ще станете за закуска и то ако имате късмет.

P.S. Какво ще правите след това, като се има предвид, че сте сам на тази планета, си е ваш проблем. Но и на кой му пука... Поиграйте Quake например...

София **98.3** Русе **104.0**
Враца **87.9** Г .Оряховица **88.9**
В. Търново **88.9**
Добрич **103.7** Габрово **96.4**
DARRIK Radio
Свищов **94.7** Пловдив **94.6**
Варна **90.7** Бургас **91.1**
Шумен **101.2** Ямбол **99.4**
Кюстендил **106.2**
...и на htpp://www.confirm.fr/sites/rdirect/bg.html



CHEATS TRIX

Klingon Honor Guard

Натиснете TAB, след което въведете кода:

Патрони allammo
Поглед отвън behindview 1
Нормален поглед behindview 0
Летене fly
No clipping mode ghost
Неуязвимост god
Скрива всички противници и предмети hideactors
Връща всики противници и предмети showactors
Премахва невидимост invisible0
Невидимост invisible1
Убива избрания противник killall
Убива всички противници kill-pawns
Избор на ниво Open "map name"
Поява на избрания противник/предмет Summon "item"
Daktagh (weapon 1)
Disruptorpistol (weapon 2)
Disruptorrifle (weapon 3)
Assaultdisruptor (weapon 4)
Spinclaw (weapon 5)
Grenadelauncher (weapon 6)
Rocketlauncher (weapon 7)
Sithhar (weapon 8)
Particlecannon (weapon 9)
Batleth (weapon 10) Cipherkey Genetickey Palmkey Passcardkey Retinalkey Combatarmor Combatgoggles Communicator Gagh Tricorder Vacsuit

Blood 2 (DEMO)

Натиснете 'T' to Talk, после въведете:

MPGOD:	Неуязвимост
MPKFA:	Патрони, броня, здраве
MPHEALTH:	Здраве
MPAMMO:	Патрони
MPARMOR:	Броня
MPCLIP:	Clipping
MPPOS:	Show Position on/off
MPCAMERA:	Adjust camera angle
MPLIGHTSCAPE:	Adjust Light Scape on/off

Colin McRae Rally

DARKSIDE:	нощно рали
BACKAGAIN:	обръща посоката на движение (Finish to Start)
FREEWAY:	достъпни всички епизоди
PASSEDOUT:	give Nicky control
WHITEOUT:	мъгла!
PRESSFAST:	pedal power
CHOIRBOY:	give Nicky a squeaky voice
SPECIALED:	replay transition mode
ROCKETMAN:	турбо
BIGGUNs:	двойна мощност
TURNBACK:	forklift steer
ALIENGOO:	jelly car

Get Medieval

mpkfa:	неуязвимост
mppos:	global position
mpfps:	frames per second
mpbodyguard:	без "damage"
mphighlander:	99 живота
mpthewolf:	следващо ниво
mpbadmofo:	предишно ниво
mpbringthegimp:	следващо ниво с "boss"
mpignition:	дава ключова
mpturbocharger:	дава магически scrolls
mppetrol:	дава здраве
mparmorall:	дава броня
mpglovebox:	дава оръжие
mpshoes:	дава 99 souls
mpironpockets:	крадеца не може да краде
mpbandaid:	здравето не намалява

F-16 Multirole Fighter

Тези cheats би трябвало да работят и за Mig-29 Fulcrum Натиснете T for the message prompt и наберете:

you got what i need	Безкрайни патрони
food goes here	Презареждане с патрони
big gulp	Презареждане с гориво
youre here forever	неуязвимост
damn that corner	не може да се разбие
chiliburger	Ремонт
spindive	Не може да бъде улучен
paperairplane	Хартиен самолет

Следващите кодове са за

Railroad Tycoon 2

BigfootGold
BigfootSilver
BigfootBronze
Bigfoot
BoBo
King of the hill
Cattle futures
Powerball

Slush fund
Let me in
Speed Racer
AMD103
Casey Jones
Show me the trains
Overtime
Viagra

Grand Theft Auto

На екрана за избор на персонажа въведете кода, натиснете "del" и наберете име на персонажа:

itsgallus	всички нива, всички градове
superwell	като по-горе
iamthelaw	без полиция
stevesmates	като по-горе
itcouldbeyou	дава 999999999 точки!
suckmyrocket	всики оръжия и патрони + излизане от затвора
itsantrum	безкрайни животи
6031769	безкрайни животи
hatemachine	дава точки
buckfast	натиснете * и получете всички оръжия
callmenigel	като по-горе
iamgarypenn	свръх оскърбителен език
iamnotgarypenn	обратното на горното

Centipede 3D

Наберете ги и натиснете Return

wimp	неуязвимост on/off
getalife	безкрайни животи
goto	край на текущото ниво
fly	летене on/off
pede	нова стоножка наблизо
robot	автоматично движение и стрелба
normal	нормална скорост
slow	бавна скорост
sloww	по-бавна скорост
slowww	още по-бавна скорост
dload	край на играта

PC MANIA Top 10

Най-сетне настъпиха предколедните месеци - рай за милионите геймъри от цял свят. Почти всеки ден започнаха да излизат все нови и нови и от хубави по-хубави игри (с от хубави по-хубави хардуерни изисквания). Съвсем логично нашата класация Top 10 изведнъж претърпя сериозни изменения!

На първо място изненадата!!! Total Annihilation се сгромоляса в канавката – за разлика от Starcraft, която продължава да бъде една от най-търсените игри! Подгласникът Unreal също отстъпи своето място на новата игра Halflife, разпространявана от Sierra. Освен това, както предсказахме миналия месец, на едно от челните места застана хитът на Impressions – симулацията Caesar 3! Малко изненадващо в десятката се намъкна и не особено новият quest Sanitarium – но вече се появи и Grim Fandango, така че едва следващия месец ще се разбере кой ще бъде крайният победител. Разбира се, съвсем светкавично на челни позиции се намърда и Carmageddon 2: Carpocaplypse Now!

Всички тези игри обаче ще трябва да устояват на доста силна конкуренция до края на годината - Railroad Tycoon 2, Blood 2, Populous 3: The Beginning. Със сигурност големите очи на Alexis Sinclair ще дадат стабилен стартов тласък и на SiN.... А не бива да забравяме и Fallout 2!

Все пак поне до този момент нещата изглеждат така:

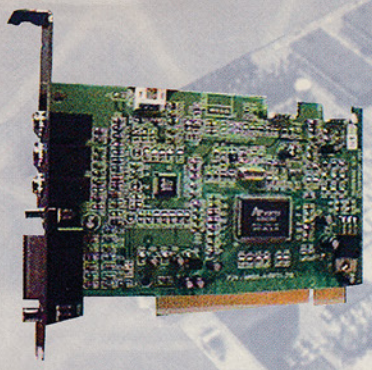
1. **Starcraft**
2. **Halflife**
3. **Need for Speed 3**
4. **Carmageddon 2**
5. **Caesar 3**
6. **Unreal**
7. **Fifa 98 World Cup**
8. **Commandos: Behind the enemy lines**
9. **Sanitarium**
10. **Quake II**

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD – tel/fax (02) 980-98-13

Подводният свят винаги е вълнувал въображението ни с екзотиката, пъстротата и разнообразието си. Искате ли да се потопите в мистериозната му красота? Не ви е нужен акваланг. Просто си купете новата мултимедийна енциклопедия от поредицата Naturcarta '98: Aquarium. В нея ще намерите над 500 снимки и текстове за различни представители на морската фауна: анемонии, корали, раци и скариди, риби, медузи и полипи, молюски, октоподи, морски бозайници и много, много други. За всеки екземпляр е дадено английското и латинското му наименование, зоните на местообитаване и характерните му особености. За бърз достъп до желаната от вас информация е предвидено търсене по име и семейство.

Naturcarta '98: Aquarium можете да намерите във фирмения магазин на ул. "Княз Борис" 134 или да я поръчате по Интернет на адрес cdmania@technolink.com. За справки можете да се обръщате на тел. 980-98-13.

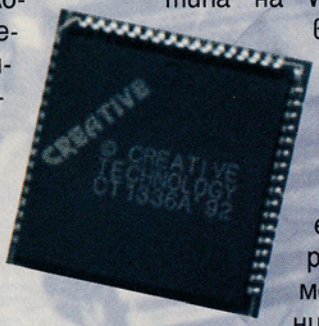
ЗВУКОВИТЕ КАРТИ НЕ



В продължение на доста години звуковите карти бяха един от най-устойчивите срещу морално остаряване компоненти на съвременния компютър. Това в голяма степен се дължеше на факта, че на практика след появата на Sound Blaster 16 фирмите-производителки дълго време не успяваха да измислят нищо толково революционно и добро, за да убедят геймърите в необходимостта от нова звукова карта. През последните няколко месеца обаче това положение се промени. Големите компании започнаха да осъзнават, че пазарът има нужда от нови продукти и се постараха да предложат атрактивни решения, които могат радикално да променят облика на модерните игри. Огромен принос за налагането на новите технологии при звуковите карти имат и програмистите от Microsoft, които с DirectSound 3D предложиха универсален интерфейс, който вече се поддържа от значително количество игри и ще играе огромна роля в близкото бъдеще.

ЗАБРАВЕТЕ ISA И КАРТИТЕ ОТ 10$!

Първото и най-важно нещо при избора на звукова карта за геймърски компютър е да видите дали тя ще ви върши работа и след 2 години. Както вече споменах, звуковите карти остаряват морално доста по-бавно от процесорите и видеокартите и това в голяма степен ще важи и за новото поколение, което спокойно може да изкара до следващия век. В графата на картите, които в никакъв случай не трябва да купувате, са всички звукови карти за остарялата шина ISA и най-вече разните свръхевтини модели по 10-15$ долара. Тук трябва задължително да ви предупредя, че според стандарта PC '99 на Microsoft и Intel бъдещите дънни платки въобще НЯМА ДА ИМАТ ISA СЛОТОВЕ! Това означава, че ако сега си купите каквато и да е ISA карта (включително Sound Blaster AWE64 Gold!), рискувате само след няколко месеца да откриете, че новото ви дъно няма подходящ слот за нея. При това положение единственото смислено решение остават най-различните PCI звукови карти, които освен всичко друго предлагат и доста интересни екстри за геймърите.

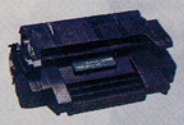


Предимствата на PCI

Звуковите чипове, които се появиха на пазара през последните месеци, са предназначени изключително за шина PCI. Това на пръв поглед изглежда нелогично, защото Sound Blaster AWE64, който си остава една от най-добрите звукови карти, показва убедително, че бавната ISA шина не е пречка за добрия звук. Благодарение на PCI обаче производителите успяха да включат нови функции, които превръщат този нов подход в изключително интересно решение за геймърите. Първата функция на всички PCI звукови карти е пълната поддръжка на стандарта General MIDI. За незапознатите ще отбележа, че това е стандарт за електронна музика, при който звуците се синтезират от предварително записани samples. Предимствата на General MIDI винаги са били доста доброто качество (то естествено зависи в голяма степен от качеството на набора от samples), незначителното натоварване на системата (General MIDI използва под 1% от мощността на процесора дори на бавни компютри) и изключително малкият обем на файловете (по 1килобайт на минута!). При по-старите ISA модели тази поддръжка се осъществяваше с помощта на допълнителни карти от типа на Wave Blaster или с вградени върху самата карта ROM памети. С въвеждането на PCI картите производителите намериха едно доста интересно и същевременно евтино решение на проблема. Всички нови звукови платки вече не използват класическите ROM памети, а вместо това теглят General MIDI звуците направо от системната памет. Това се осъществява по начин, който е доста близък до специализирания графичен интерфейс AGP и в същото време е напълно осъществим при PCI шина, защото обемът на пренасяната информация е значително по-малък отколкото при 3D-графиката. Този подход има и едно друго много сериозно предимство. Сега потребителите и програмистите вече не са обвързани с твърд набор от samples, а могат за всеки конткретен слу-

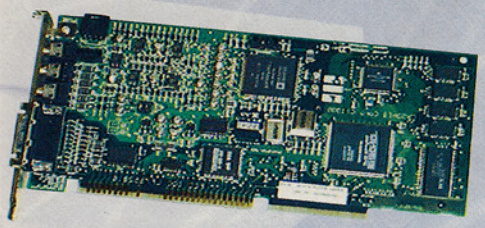
ПРИНТЕРЪТ НЕ ПЕЧАТИ
КОПИРНАТА МАШИНА НЕ РАБОТИ
ХАРТИЯТА СВЪРШИ

1. обаждате се на телефон 032/ 26 30 73 или 26 77 89
2. отивате на Фр. Рузвелт 2А без предупреждение
3. търсите Весо Неделчев или неговите хора.
4. намирате ги. край на проблемите.



ПЛОВДИВ СТЕМИ КОПИФАКС ЕООД

СА ТОВА, КОЕТО БЯХА



чай да използват различни по звучене записи и набори от инструменти. По този начин могат да се постигнат невероятни ефекти и Microsoft вече обявиха, че в DirectX 6.1 ще има специален компонент DirectMusic, който ще помага на програмистите именно в тази насока.

Другото основно предимство на новите PCI звукови карти е въвеждането на 3D-звук за всички. Естествено тук много хора ще си кажат: "Ами на кутията на моята сегашна звукова карта също пише нещо за 3D sound!" Това си е точно така, само че в случая просто става въпрос за коренно различни неща. Голяма част от ISA картите в ценовата категория 10-15$ претендират, че имат 3D-звук, но в техния случай става дума за едно чисто софтуерно решение, което нито звучи добре, нито пък се поддържа от DirectX! Единствените ISA карти, които имат нещо като истински 3D sound си остават Sound Blaster AWE64 Value и Gold. При PCI картите нещата отново седят по съвсем друг начин. Те в почти всички случаи имат вградена хардуерна поддръжка за 3D-звук (който работи дори на 2 тонколони!). Интересното е, че това става почти без допълнително натоварване на системата, защото повечето необходими изчисления се поемат от самия чип върху звуковата карта, а не от централния процесор. Поради това много фирми започнаха открито да говорят за "звукови ускорители" по подобие на добилите вече широка популярност 3D-графични ускорители.

КАКВО ДА СИ КУПЯ?

В момента пред геймърите реално има избор между три различни решения, защото, както вече споменах, инвестицията в каквато и да е било ISA карта не е оправдана от гледна точка на бъдещето.

ENSONIQUE - Този звуков чип е доста евтин и се използва в редица PCI карти (в България се предлага Shuttle 3D Sound System, която струва около 40$). Въпреки ниската си цена звуковият чип предлага доста добри възможности и е отлично решение, ако търсите добра и в същото време евтина карта. Има поддръжка на General MIDI и DirectSound 3D. Освен това няма никакви проблеми със съвместимостта със стари игри за DOS.

A3D - Доста популярен в Западна Европа и САЩ чип, който се използва в повечето 3D-звукови карти с цена между 50 и 100$. Може би най-известната карта с A3D е Diamond Monster Sound 3D на Diamond Multimedia Systems. Чипът има отличен General MIDI, DirectSound 3D и собствен интерфейс за 3D-звук, който се поддържа от някои игри като Unreal. Освен това предлага Positional 3D Audio (прикрепване на звуците към определени обекти на екрана), което звучи страхотно при игрите, които поддържат тази функция (Halflife, Unreal). Съвместимостта с DOS също е добра, въпреки че тестовете показват наличието на известни проблеми с Duke Nukem 3D и още 2-3 по-стари игри.

Sound Blaster Live! – Това без никакво съмнение е най-доброто, но и най-скъпото решение. Със Sound Blaster Live! Creative Labs отново затвърдиха имиджа си на лидер сред производителите на звукови карти. Sound Blaster Live! естествено поддържа ВСИЧКИ стандарти под DOS и Windows и поне засега не са открити някакви заслужаващи отбелязване проблеми със съвместимостта. Качеството на звука е изключително и реално единственият аргумент срещу тази карта е доста солената (особено за българските стандарти!) цена от 150$.

Никола Дърпатов

EAGLE SOFTWARE

Компютър с уши...

...компютърът, който Ви слуша.

SIEMENS NIXDORF CERTIFIED PARTNER

02 / 973-31-41
062 / 62-79-96
064 / 80-08-27

www.eagle.bg

Нашето предложение:
VIA MVP3, AGP, 100MHz,512KB;
K6-2 333MHz; 32 MB PC100;
HDD 2.5 GB Qtm EX(512KB);
AGP S3 Trio 3D - 4MB SGRAM;
24x CDROM, Rockwell 33.6bps;
14' color LR, NI, DC;
$649

ул. „Поп Богомил" 23
Sunny Computers
☎ 02/831590, 833724
e-mail: sunny@bitex.com

Компютри без компромиси в качеството;
Всякакви размери: от S - до XXL;
Всякакви видове: „мъжки", „женски", „детски"...

...и още едно предложение:
Pentium II BX, AGP, 100MHz;
i Celeron 300MHz; 32 MB PC100;
HDD 3.2 GB Qtm EX(512KB);
AGP RIVA 128 4MB SGRAM;
Cristal 3D sound, 32x CDROM;
15' color LR, NI, DC;
$679

В морето от информация е добре да имаш връзки

ICH

ИНТЕРНЕТ

$14.99 - от 8-22 часа
$ 9.99 - от 22-8 часа

+ инсталационна такса $25.00 (еднократно), а за абонатите на Kallback (безплатно)

Позвънете нощем и денем: тел. 88 41 68

ICH, София, ул. "Самуил"48, факс: 980 97 93

MULTIMEDIA CENTER

всичко за вашата реклама

Heroes of Maight&Magic 3
Grand Prix Legends
Heart of Darkness
Need for Speed 3
Railroad Tycoon 2
Tomb Raider 3
Alpha Centauri
Sim City 3000
Descend 3
Half Life
Fallout 2
Ceasar 3
Diablo 2
Shogo
Sin

+ Запис на CD-Rom
+ TDK носител
+ Софтуер
+ Игри

ул."Борис I" 130
тел: (02) 89 41 41
mm_center@yahoo.com

KALI.NET

НАЙ-ГОЛЯМАТА МРЕЖА ЗА GAME ON-LINE В СВЕТА ВЕЧЕ Е В БЪЛГАРИЯ

Преди няколко месеца в един от първите броеве на нашето списание публикувахме една кратка статия за възможностите за игра в мрежа по Интернет и най-вече за това, доколко тези възможности са използваеми за нас, българите. За съжаление нещата тогава изглеждаха доста зле - излезе, че ние нямаме поне за момента реална възможност да поиграем сериозно on-line и да си примерим силите с американците например. Навярно си спомняте, че проблемът беше не толкова в това, колко килобайта в секунда трансфер може да получите от вашия Интернет доставчик, а в сателитното закъснение - времето, необходимо сигналът от сървъра в Ню Йорк да достигне до вашия компютър и вашата реакция да се върне обратно (да успеете да се покриете зад ъгъла или да надупчите с shotgun нахалника). Вероятно помните и това, че закъснението не бива да надвишава 200 милисекунди (500 за стратегиите), за да може да играете нормално; за съжаление обаче един "ping" често при нас показва закъснения от няколко цели секунди!!! Въпреки това аз познавам хора, които се опитват с известен успех да играят на Starcraft

(където екшънът все пак не е толкова светкавичен, като в Quake II например), но всъщност за съжаление след 1-2 игри по-силните играчи започват да ги отбягват - неприятно е да се играе с някой, който има непрекъснати проблеми с връзката!!! Добавете към това и традиционно качествените телефонни услуги, които ни предлага БТК, и картинката става направо отчайваща.

През това време PC MANIA се утвърди като най-доброто списание за игри в България. Вече получихме доста ласкави оценки от производителите и разпространителите на игри. Така се достигна и до етапа, когато KALI Inc., собствениците на най-голямата мрежа за игра в света се обърна към нас с предложението да станем представители на компанията в България и да дадем възможност и на българските геймъри за истинска on-line игра от домашните (или от служебните) си компютри. Положихме доста усилия, които обаче бяха съвсем ползотворни - по времето, когато четете настоящия брой на списанието, първият Kali сървър вече ще действа с пълния си капацитет. Така България вече е 66-та страна в света, член на огромния Kali "октопод", а българските фенове на Starcraft, Unreal, Quake 2, SiN, на Carmageddon 2 и на още

47 игри (поддържани от софтуера на Kali) ще се присъединят към огромната армия от 250 000 геймъри от цял свят. Добрата новина за нас е, че един геймър, независимо дали живее в България или Калифорния, трябва да закупи един-единствен път клиентския софтуер за Kali мрежата, който при това струва само 20$, цена, напълно достъпна и за изтънелия джоб на българите. Всички по-нататъшни updates (за новоизлезли игри или нови операционни системи) са напълно БЕЗПЛАТНИ завинаги, дори и да напуснете България да се преместите примерно в Канада или Австралия! Освен това успяхме да постигнем специална договореност с Kali Inc. само за България, според която всеки нов клиент на мрежата получава и безплатни 50 часа за игра! И това не е всичко - в диска към списанието сме включили безплатно демоверсията KALI 1.56 (единствената разлика с пълната е, че може да играете само 15 мин, след което трябва да се включите отново). За съжаление първият сървър ще може да обслужва само геймъри от София, но в момента се водят преговори за разпространение на мрежата и в другите големи български градове, както и за създаване на собствена сателитна Интернет връзка с другите Кали сървъри - единственият начин за постигане на стабилна игра on-line е да се избягнат многобройните посредници по трасето! Това ще позволи на Кали и на екипа на PC Mania да предложи игра с практически всеки от останалите 250 000 души по всяка точка в света и пълен достъп до Internet по тарифи, по-ниски дори от таксите за обикновен достъп до Интернет! Разбира се, засега първите два сървъра са само за района на София и с такса за мрежова игра от 9$ за 80 часа и 20$ /80 часа/ за игра с целият свят + пълен Internet достъп.

И така, отначало пускаме един локален сървър (нещо като BBS), на който при скорост 33.6 или 56k ще могат да се играят дори игри с по-тежки изисквания към мрежата (Forsaken, Unreal). Освен това пускаме и Internet сървър (20$ за 80 часа), на който ще можете да си премерите силите с геймъри от целия свят (по всяко време на денонощието чрез KALI играят по няколко хиляди човека!). Разбира се, ще можете да ползвате и всички интернет-услуги: www, ftp, e-mail, IRC и т.н. Със съдействието на Kali Inc. ще направим всичко възможно да пуснем допълнителни сървъри в най-кратките достъпни срокове. Междувременно след излизането на списанието записванията, както и продажбата на лицензиран клиентски Kali софтуер ще се извършват на адрес: ул. Люлин Планина №16 (до бул.Скобелев №40) и телефон за справки 51-36-08.

Повече подробности очаквайте в следващия брой.

Генко Велев.

НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ

Когато използвате
Data Copy
не мислите за
нищо друго освен
за РАБОТАТА си...

KOEL•H LTD

ОФИСИ	
СОФИЯ	02/44-91-38
ПЛОВДИВ	032/23-60-89
ВАРНА	052/25-90-27
ПЛЕВЕН	064/70-535
ДИЛЪРИ	
БУРГАС	056/800-702
СТАРА ЗАГОРА	042/27-689
ПЛОВДИВ	032/263-073
В. ТЪРНОВО	062/22-034
ЯМБОЛ	046/21-160
КАЗАНЛЪК	0431/49-993
ВИДИН	094/4-27-03
БЕЛОГРАДЧИК	0936/54-00
БЛАГОЕВГРАД	073/29-220

...и никакви проблеми MoDo DATA COPY®